A CONCURSO
YPHON FILTER 2
OLIN MCRAE
ALLY 2

EWS • PREVIEWS • DEMOS EXCLUSIVAS • LA REVISTA PLAYSTATION MÁS VENDIDA DEL MUNDO



EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE

PlayStation® Magazine

NÚM. 40

• TODOS LOS COCHES • LAS CIUDADES • LAS MISIONES •

DRIVER 2

• VUELVEN LAS MEJORES PERSECUCIONES •

2x1
¡Consigue las mejores demos de la historia de PlayStation Magazine!

REVIEW

SYPHON FILTER 2
MICRO MANIACS
TELEÑECOS RACEMANIA
ARMY MEN: SARGE'S HEROES
ARMORINES
LUCKY LUKE
MARVEL VS CAPCOM
PRO PINBALL
VIGILANTE 8
MEDIEVIL II
NEXT TETRIS
PONG
RALLY CHAMPIONSHIP
MIDWAY ARCADE PARTY PACK
THEME PARK WORLD
BEATMANIA
NHL FACE OFF

PS2

ENTÉRATE DE TODOS LOS DETALLES DE SU LANZAMIENTO EN JAPÓN

TOP SECRET

GUÍA DE EL MAÑANA NUNCA MUERE Y CRASH TEAM RACING

PSMag 40

MC
975 Ptas.
5,87 €

PRIMICIA

TENEMOS NOTICIAS FRESCAS DE METAL GEAR 2, RONALDO V-FÚTBOL, F1 2000, ALUNDRA 2, SILENT BOMBER Y WWF SMACK DOWN

CD sólo válido en España

5 DEMOS JUGABLES: MUSIC 2000 ▮ FORMULA 1 '99 ▮ ACE COMBAT 3 ▮ ACTION MAN ▮ EAGLE ONE ▮
ADEMÁS COLONY WARS ▮ TRAM BUDDIES ▮ GRAN TURISMO 2 ▮ MICRO MANIACS Y YVJ



30 DE ABRIL DE 2000

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Mònica Bassas**
Jefe de redacción: **Joaquin Fachado**
Coordinadora: **Ruth Parra**

Maquetación electrónica

Lluís Guillén

Colaboradores

Álex Beltrán, Sergio de la Cruz, Quique Fidalgo, Oriol García, Joaquín Garzón, Asunción Guesch, Arnau Marín, Sonia Ortega, Judit Payró, Carlos Robles, Eduard Sales, Zoraida de Torres, Laura Trujillo, Guillem Vidal.
Fotografía: Carles Plana

Dirección editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Jefa de ventas: **Montse Casero**
Publicidad: **Pilar González**
Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 914 170 483 Fax: 914 170 533

Publicidad de consumo

Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones

Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión

Printer IGSA
Tel: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital. HUESCA Y SANABRIA Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador Exclusivo: CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 5456514 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNION DE VOCEADORES

Edita



MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63



Difusión controlada por

Editorial

Si esto fuera una película, nos encontraríamos en el momento en el que el protagonista rescata a la chica de las garras del villano. Si fuera un partido de fútbol, sería el instante antes de chutar el penalty. Aplicado a los videojuegos, este momento culminante se corresponde con la coyuntura actual. Estamos en plena efervescencia. Tokio hierve de actividad y los que no han comprado su PS2 están a punto de hacerlo. No se puede estar más arriba.

Por todas partes nos llega información que nos habla de las excelencias de esta nueva y prodigiosa máquina. Que si se han vendido un millón de unidades durante el primer fin de semana, que si las acciones de Sony han subido de valor en la bolsa, que si el Web de la compañía está colapsado por la ingente cantidad de consultas realizadas por los usuarios, que si el Tokyo Game Show, que si la E3...

¿Se había hablado antes tanto en los medios de información general de cualquier tema relacionado con los videojuegos? No sabe/No contesta, como responden en las encuestas sobre intención de voto. La verdad es que en nuestra redacción nadie recuerda nada parecido. Estamos, pues, ante un fenómeno nuevo para esta industria. Esto significa que los videojuegos ya no son patrimonio de *freakies* y aficionados empedernidos; el prodigio ha encontrado nuevos horizontes.

Y, ya que hablamos de la ebullición que está sufriendo el «mundillo» de los videojuegos, no podemos pasar por alto el anuncio del todopoderoso Bill Gates sobre el lanzamiento de la que algunos ya han llamado «bestia negra» de la PS2: la X-Box. Hay quien piensa que se podría producir entre Sony y Microsoft una situación parecida a la que ya vivieron hace cinco años Sega y Nintendo con la propia Sony. De hecho, Sega ha continuado intentándolo con la Dreamcast, aunque no ha cuajado. El combate entre Sony y Microsoft ha empezado y, evidentemente, Sony pondrá toda la carne en el asador para no perder su hegemonía. Que suene la campana, los boxeadores están calentando en las esquinas del cuadrilátero.

Mònica Bassas



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

PlayStation Magazine — EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE

SUMARIO

NÚMERO 40
ABRIL 2000



página 030

Spider-Man

El personaje más «guay» de los cómics se balancea en la Play



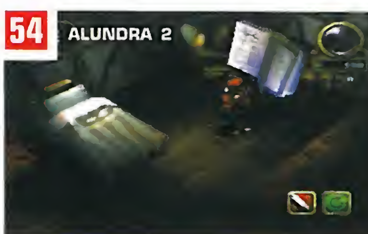
página 064

Driver 2

¿Es posible mejorar *Driver*?

PROYECTOPLAY

PREVIEWS



54

REPORTAJES

«La calidad de las imágenes renderizadas de *Driver 2* es excepcional»

DRIVER 2
PÁGINA 064

52 GEKIDO

30 SPIDER-MAN

94 RALLY CHAMPIONSHIP



página 074

Syphon Filter 2

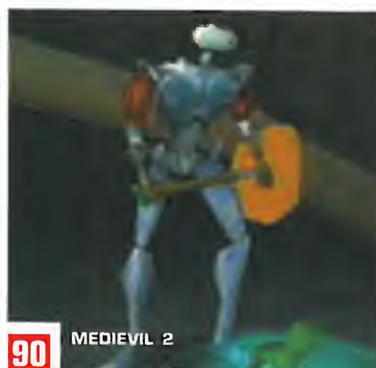
El genuino sabor americano

Espacio CD:



¿Un buen disco? Te quedas corto en el análisis Insértalo en tu consola y verás como las horas pasan como si fueran minutos

REVIEWS



90 MEDIEVIL 2



74 SYPHON FILTER 2

«El primer fin de semana se vendieron en Japón más de un millón de consolas»

PS2 **PÁGINA 034**

SECCIONES

MUSIC 2000 JUGABLE
Vuelve a la pista con más marcha que *Terminator* con pilas nuevas.

ACTION MAN: MISSION XTREME JUGABLE
El muñequito de plástico irrumpe en tu PlayStation para cazar a unos criminales de lo más modernos

F1 99 JUGABLE
Con el último juego de la serie F1, de Psygnosis, toca poner cara de velocidad

ACE COMBAT 3 JUGABLE
Un nuevo avistamiento de esta bestia mítica: el simulador de vuelo de PlayStation

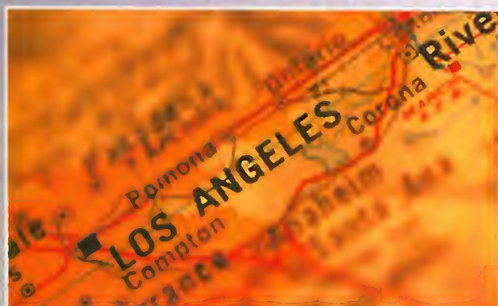
EAGLE ONE: HARRIER ATTACK JUGABLE
Simulador de vuelo de toque más clásico que ofrece el tradicional enfrentamiento entre los honrados británicos y los malvados comunistas

COLONY WARS: SOL ROJO VÍDEO
Interpretas el papel de un agente militar que, a diferencia de las anteriores entregas de la serie, puede elegir sus propias misiones

MICRO MANIACS VÍDEO
Ya no correrás por pistas redondas con coches o tanques en miniatura, sino en carreras a pie con unos pequeños chiflados

YVJ VÍDEO
Si buscas algo más accesible que Music 2000 échale una ojeada a YVJ

VE A LA PÁGINA 123 ¡AHORA!











La fórmula de PSMag: Los Ángeles (arriba) + Modo en Primera Persona en Integral (siguiente) + Meryl con vestido de camuflaje (siguiente) + *Intros* de *Special Missions* diseñadas para PS2 (las dos de abajo) = *¡Metal Gear Solid 2!* ¡Veremos si estamos en lo cierto en la feria E3 del mes de mayo!

UN VISTAZO RÁPIDO A LO QUE SE LLEVARÁ PRÓXIMAMENTE

METAL GEAR SOLID 2

- ¿Cambiará Kojima Tokio por la Costa Oeste?
- ¿Conseguirá Snakester algún compañero?
- ¿Deberíamos temblar con las botas puestas?
- Sigue leyendo, amable lector, sigue leyendo...

Noticias, puntos de vista y UNA VERDAD AUTÉNTICA sobre la secuela más esperada del planeta...

Está claro que nadie se había cuestionado la posibilidad de una secuela de *Metal Gear Solid*. En números anteriores, su creador, Hideo Kojima, nos confirmaba que estaba trabajando en una continuación. Así, esta sería la quinta entrega de la serie de Snake, formada por *Metal Gear* (MSX), *Metal Gear: Solid Snake* (SNES), *Metal Gear Solid* (PlayStation1) y el más reciente *Metal Gear: Babel* (Game Boy).

Pero da lo mismo, ahora se trata de *Metal Gear* para PlayStation2. A pesar del silencio de Konami, que evita hacer cualquier tipo de declaraciones, en *PSMag* nos lo hemos montado para enterarnos de algunas cosas que ha adelantado...

• Como decía Kojima anteriormente, la secuencia de la intro de *Special Missions* «se creó con hardware nuevo». Vale, nos podemos hacer una idea de cómo será *MGS2* en una PS2.

• Aunque no estará disponible en la versión europea, la versión japonesa de *Special Misions* incluye un Modo en Primera Persona al estilo de *Quake*. A pesar de que Kojima protestó diciendo que sólo era «un experimento», estamos seguros de que esta opción aparecerá de manera permanente en la versión para PS2.

• Kojima siempre ha dicho que «las películas de acción de Hollywood son una gran influencia». Si añades el rumor que corre por Internet sobre las posibles características de la secuela, y alentados por la reciente reunión de Kojima con los hermanos Wachowski —los creadores de *The Matrix*—, todo nos hace pensar que la versión de *Metal Gear* en Estados Unidos será para PS2. Algunas noticias afirman que esta entrega estará ambientada en Nueva York, pero en *PSMag* nos apostamos el cuello a que Snake se hará un viajecito a Los Ángeles en este juego (como Kojima). Aunque es posible que algunos prefieran el título de *Metal Gear Escape from New York* y no el de *Escape from LA*...

• *Special Missions* presentaba una Meryl Silverburg muy bien preparada, vestida de la misma guisa que Snake. En los bocetos del libro *The Art Of Metal Gear* se presentaba a Meryl ataviada con —exactamente— el mismo vestido. Nosotros nos la volvemos a jugar y apostamos a que se podrá jugar como Meryl en PS2.

• Hideo Kojima estará en el festival de juegos E3 de Los Ángeles en mayo. ¡*PSMag* también estará allí para poder hablar en exclusiva con Kojima sobre *MGS2* y para conseguir las primeras capturas de pantalla! Contad con ello! ■

LOADING

TODAS LAS NOVEDADES DEL MUNDO PLAYSTATION...

ESTE MES...





Los coches, pilotos y circuitos pertenecen a la próxima temporada de F1. Podrás vivir una temporada entera como si fueras un profesional



«Podrás competir en la nueva temporada a la vez que transcurre ésta»

¿UNA FÓRMULA GANADORA?

ATASCO EN LA PISTA

EA ANUNCIA OTRO TÍTULO OFICIAL DE FÓRMULA 1

Por lo visto, los *boxes* están a rebosar de juegos de Fórmula 1 que esperan impacientes su turno para salir a pista. Hay títulos del equipo Sony, Eidos, Ubi Soft y ahora Electronic Arts, quien nos ha permitido echar un vistazo a su gran esperanza para la próxima temporada: *F1 2000*. (También encontrarás una noticia de la presentación en Madrid en la página 13, además de una *preview* en la página 44)



El productor Pete Smith está en el asiento del conductor y asegura que *F1 2000* puede llegar a ser a la Fórmula 1 lo que *FIFA* es al fútbol: unos ingresos la mar de suculentos para ese deporte. Muchas de las características que, según EA, distinguen a *F1 2000* del resto, ya están en su sitio. «Aún queda mucho tiempo para convertir simplemente un buen juego de F 1 en el mejor juego de Fórmula 1 para PlayStation que se haya hecho nunca», sostiene Pete.

El hecho de que el lanzamiento haya tenido lugar a finales de marzo es crucial. ¿Por qué? Porque es el inicio de la temporada de Fórmula 1 y éste es el único juego que viene con los pilotos, vehícu-



La increíble IA de ***F1 2000*** **hace que incluso los oponentes controlados por el ordenador puedan chocar o salirse de la pista**







los y circuitos oficiales de F1 para el 2000. Por primera vez, podrás competir en la nueva temporada a la vez que ésta transcurre.

Aunque no mencionaron si los volantes serán de madera de nogal, sí que se dijo que se incorporará el equipo Jaguar. La licencia de la FIA ha permitido a EA acceder a todas partes, incluyendo el nuevo circuito de Indianápolis que todavía está en fase de construcción. EA nos aseguró que se les mantiene informados acerca de cualquier cambio que tenga lugar y que intentarán aplicarlo al juego siempre que puedan, para que éste sea lo más realista posible.

Sin embargo, lo que más enorgullece a EA es la inteligencia artificial. Los contrincantes cierran en las curvas, aprietan a fondo en las rectas y hasta se salen de la pista. «Al ver como los coches se salen en las curvas uno se da cuenta de que esta IA es algo realmente especial», afirma Pete. «Queremos que la F1 sea lo más emocionante y atractiva posible.»

«Según EA, *F1 2000* puede ser a la Fórmula 1 lo que *FIFA* es al fútbol»

Las imágenes de los choques son de una calidad extraordinaria, y se pueden ver neumáticos volando por los aires y coches que valen millones de dólares convertidos en chatarra, todo ello capturado para tu goce y diversión en el modo Instant Replay. Con él, a diferencia del modo de repeticiones habitual, podrás parar la partida en cualquier momento y reproducir los últimos diez segundos antes de continuar. En la misma línea, se podrá acceder a todas las típicas opciones *front-end* durante la partida. Puedes probar los ajustes de los coches, cambiarlos y volverlos a probar sin tener que salir y volver a entrar en el juego. Los vehículos de Fórmula 1 son unas criaturas complicadas, por eso EA está trabajando duro para que las pantallas de ajuste sean de fácil manejo. Por ejemplo, los resultados de las reparaciones que efectúes se harán patentes al instante, ya que las consecuencias de cualquier cambio se muestran en el momento de realizarlas.

Entre bastidores, EA ha congregado a un impresionante grupo de mecánicos para crear su obra maestra V8. Smith nombra a los más importantes. «Hemos contado con los mejores desarrolladores de Psygnosis y Visual Sciences, incluyendo a Matt Birch, jefe programador de *F1 '97*, quien nos ha dado muchos consejos». Todos están trabajando bajo la atenta mirada de Bruce McMillan (el mismísimo Sr. *FIFA*). «Bruce está dedicando mucha atención a *F1 2000*», asegura Smith. McMillan es una persona muy conocida por su cuidado por el detalle y su dedicación a recrear todos los aspectos de un deporte.

En resumen, con cuatro títulos de F1 a elegir, está visto que los amantes de la velocidad punta van a ser los más mimados de la temporada. ■

OFF THE RECORD

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo PlayStation

•Llega *Mary King´s Riding Star*, el primer simulador hípico interactivo. Está dirigido a un público joven, chicos y chicas de 6 a 14 años, que hasta ahora no contaban con una oferta de juegos a su medida. Este título, dada su temática, presta especial atención a la acogida, fundamentalmente femenina, que este deporte, tan bello como complejo, ha logrado en los últimos años.
Conviértete en jinete y participa en el gran Premio de la temporada. Si quieres llegar a ser el campeón del mundo, no sólo tendrás que entrenar sin descanso para superar todas las pruebas del circuito mundial, sino también gestionar tus cuadras y caballos a la perfección. Todas las competiciones hípicas están a tu alcance: exhibiciones de saltos, adiestramiento, carreras a través de campos, etc. Si no te preocupan los altibajos a lo largo de las competiciones, si estás preparado para entrenar y cuidar a cada uno de tus caballos y quieres disfrutar con este deporte en tu consola, *Mary King´s Riding Star* es tu juego.



• Acclaim Internacional, una división de la compañía líder mundial en el entretenimiento interactivo, ha anunciado la firma de un acuerdo de distribución exclusivo entre su filial en España y la compañía inglesa ED Games. Este acuerdo, vigente desde el pasado 11 de febrero, engloba el catálogo de productos actual de ED Games y sus futuros lanzamientos, una completa gama de periféricos y su línea de producto Skream, que incluye un fascinante volante con la licencia oficial de McLaren. «Estamos muy satisfechos de poder trabajar con ED Games en España», comenta Annie Sullivan, directora general de Territorios de Acclaim Internacional.



OFF THE RECORD

GANADORES DEL CONCURSO *COMBAT CABLE*

EL PREMIO: 1 Serial Link de *Combat Cable* para cada uno de los cinco ganadores

1.- Tomás Castillo Galdeano
BARCELONA

2.- Antonio Alonso Muros
Otura (GRANADA)

3.- Miguel Á. Izquierdo Duque
Andújar (JAÉN)

4.- Francisco Navarro Morote
Orihuela (ALICANTE)

5.- Jessica García García
SORIA

GANADORES CONCURSO *SPACE DEBRIS*

1.- Felipe Gómez Otero
A Coruña

2.- Benjamín Ibáñez Cremades
San Vicente (Alicante)

3.- Miguel AÁngel Marcus
Aljucer (Murcia)

4.- Julio Calvo Álvarez
Alcobendas (Madrid)

5.- Juan F. Arquillo
Higuera de Calatrava (Jaén)

6.- Jesús Soto Poveda
Molins de Rey (Barcelona)

7.- Juan Carlos Brullas
Barcelona

8.- José Manuel López Ortega
Granada

9.- Juan Pedro Domínguez Martín
Huelva

10.- Miguel Ángel Castilla
Valverde del Camino (Huelva)

11.- Sergio Fernández Cardona
Hospitalet de Llobregat (Barcelona)

12.- Manuel Tristán González
Campohermoso (Almería)

13.- José Víctor Martínez
Puente Tocinos (Murcia)

14.- Raúl de Castro
Madrid

15.- Francisco López Santana
Ingenio El Cristo
(Las Palmas de Gran Canaria)

16.- Pedro Durán Batista
Las Palmas de Gran Canaria

17.- Jesús Escudero Solís
Madrid

18.- Víctor Recio Herrero
Valladolid

19.- Diego del Amo
Guadalajara

20.- Marcos Rivero García
Gijón









«Solía inventarme aventuras para que otros jugaran... y me preguntaba si algún día podría convertirlas en una carrera»

EL FUTURO VISTO POR...

LOS HERMANOS KINGSLEY

LOS CHICOS DE REBELLION CHARLAN SOBRE PASADO, PRESENTE Y FUTURO

Hace siete años, Jason y Chris Kingsley fundaron su propia compañía de desarrollo, de nombre Rebellion. Sus estrechos vínculos con la Jaguar, de Atari, y la Saturn, de Sega, les pasaron factura, pero, cuando el equipo responsable de *Rainbow Six*, de Take 2, mira hacia delante, el futuro no puede ser más prometedor.

PSMag: ¿Qué os llevó a querer trabajar en la industria de los juegos?

Jason: Yo siempre me había interesado por los juegos de rol y *Dragones y Mazmorras* en el colegio. Jugaba a eso la hora del almuerzo con un puñado de amigos y solía inventarme aventuras para que otros jugaran.

Me gustaba hacerlo y me preguntaba si algún día podría convertirlo en una carrera.

Chris: Trabajamos juntos en unas cuantas cosas: mucho diseño independiente, programación por cuenta propia, gráficos como autónomos... Entonces nos pareció lógico crear Rebellion. Éramos sólo nosotros dos en el sótano de nuestra casa y estábamos muy nerviosos cuando contratamos a nuestro primer empleado.

PSMag: ¿Podéis apuntarnos una breve historia de los títulos de Rebellion?

Jason: ¿Nuestra «softografía»? El primer proyecto que nos encomendaron como Rebellion fue *Aliens Vs Predator* para la Jaguar, que recibió montones de premios.

Por desgracia, la Jaguar no fue un gran éxito comercial.

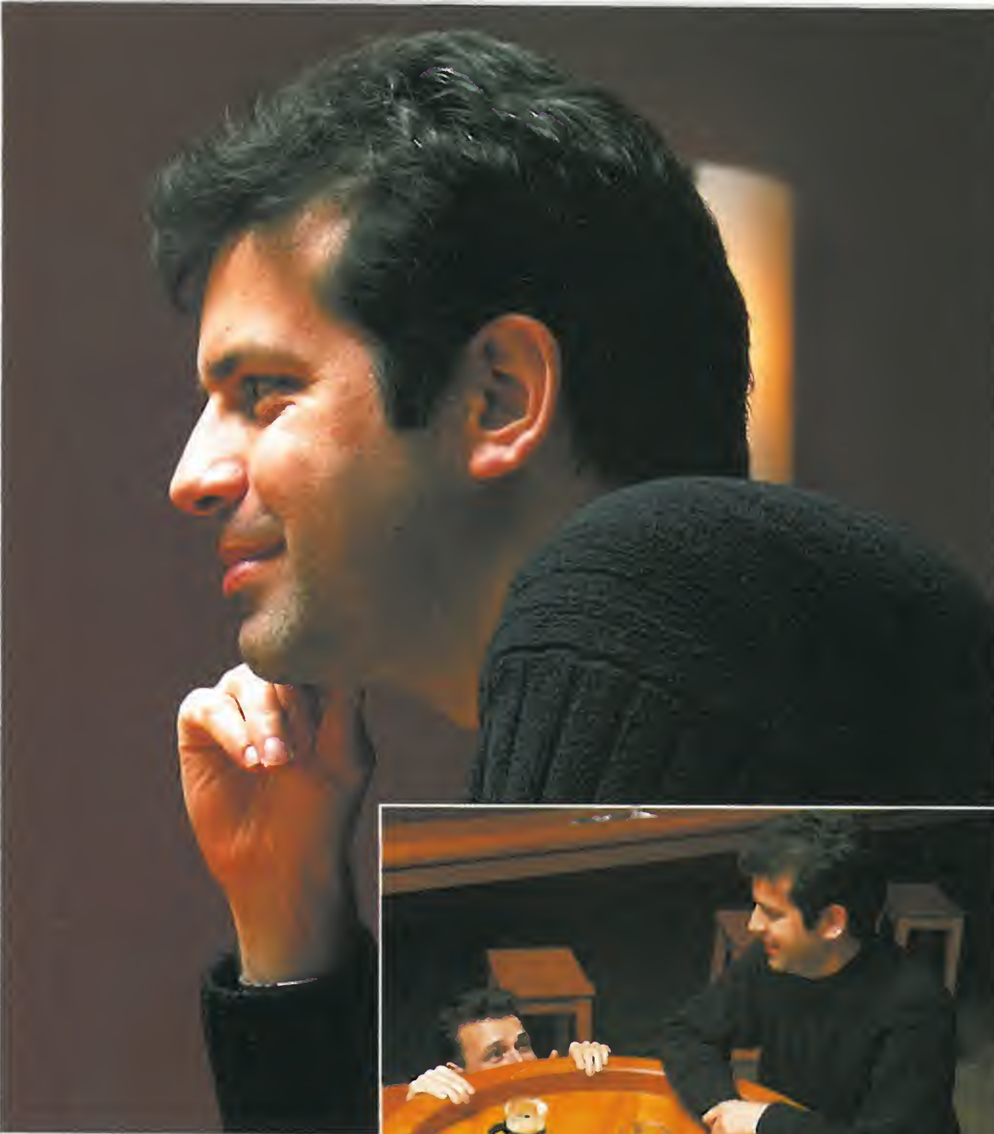
Para ese formato también lanzamos *Chequered Flag*. Luego Fox nos encargó hacer *Aliens Vs Predator* para PC.

En *Aliens Vs Predator* teníamos tecnologías de las que ahora la gente dice que serán nuevas en los juegos que sacarán durante este año. Por ejemplo, texturas temblorosas en el agua, movimiento turbulento de partículas... un motor de conmoción, vaya, aunque nosotros nunca lo habíamos llamado así.

Chris: Y hace menos, claro, está *Rainbow Six* para PlayStation. También hemos empezado a publicar algo por nuestra cuenta, con un juego llamado *Cluster* para la Game Boy.

PSMag: ¿Qué será lo siguiente para Rebellion?

Jason: Tenemos un juego llamado *GunLok* previsto para este año, que es el primero de nuestros títulos en el que de verdad hemos invertido nuestro dinero. Lo hemos hecho todo nosotros y confiamos que sea el inicio de una franquicia popular. Nos hemos decidido a intentarlo, y si la cosa no funciona la culpa será nuestra; lo cual da un poco de miedo por la responsabilidad.





Photography: **Katherine Lane-Sims**

PSMag: Habladnos de *GunLok*.

Jason: *GunLok* es un juego de estrategia y acción en tercera persona y tiempo real.

Chris: Está ambientado en la Tierra, en el futuro, pero no hay humanos. Tú llevas a GunLok, un robot que desarrolla una conciencia y se da cuenta de que tiene que hacer algo con todo lo malo que está pasando. Debe explorar y formar un equipo de guerreros afines, y hay que dejar al descubierto una gran conspiración.

PSMag: ¿Hay posibilidades de una versión de *GunLok* para la PlayStation?

Jason: De momento, *GunLok* sólo es para PC, pero estamos considerando seriamente cambiarlo, adaptarlo y rehacerlo para PlayStation y PlayStation2.

PSMag: ¿Creéis que la narrativa será una parte más importante en los juegos de PlayStation2?

«Pienso que la narrativa es importante, pero es sólo una pata del taburete en un juego»

Jason: Pienso que la narrativa es importante, pero es sólo una pata del taburete en un juego. El entretenimiento por ordenador será más popular, pero aún habrá lugar para juegos que sólo tengan que ver con la jugabilidad y no cuenten con ninguna historia en absoluto...

Chris: Lo cual es perfectamente legítimo para un producto interactivo. No tiene porqué haber una gran historia. Siempre opino que lo más importante en los juegos es la jugabilidad. Los gráficos, el sonido y el relato pueden ser importantes, pero es la jugabilidad lo que te vuelve a atraer una y otra vez.

PSMag: Como desarrolladores, ¿qué es para vosotros lo más emocionante de PlayStation2?

Jason: Por ahora. es excitante porque de pronto se nos ha abierto todo un nuevo campo de acción por la velocidad del procesador, el tipo de gráficos que, en teoría, podremos hacer y las tecnologías que estamos desarrollando, tales como motores 3D no basados en polígonos.

La gente habla de motores de muchos polígonos y de polígonos infinitos.

Bueno, eso ya llevamos tiempo haciéndolo y creemos que quizá ya sea algo que se ha quedado anticuado.

No deberíamos considerar los motores de polígonos cuando un recuento de polígonos sea algo totalmente irrelevante; se trata, simplemente, de aquello que puedes ver. ■

LOADING



Carlos Robles, recuperado del ataque zómbico del mes pasado. Al menos, aparentemente.

CRíTICA DESTRUCTIVA

ORO PARECE, PS2 ES

Entonces, ¿mola o no mola? ¿La encargo japo o me espero? ¿Me la compro o *bokepasa*? Todas las preguntas que asaltan la inmensidad de mi cerebro en los últimos días están referidas a la Play2; voy a volverme loco.

Por un lado, me cuentan en la tienda de juegos de importación que comprar una PS2 aquí cuesta nada menos que 140.000 sobrinillas de Euro (más o menos, 140 veces más de lo que gana un analista de videojuegos); por otro lado, uno piensa «Vaya, pues si cuesta eso, es que tiene que ser una pasada...». Por un lado, *Famitsu* —la revista de videojuegos más importante y dura de Japón— analiza los ocho juegos que salen con la consola y sólo *Ridge Racer V* parece merecer la pena; por otro lado, uno se pregunta «¿Pero serán los malos juegos de la Dos mejores o peores que los buenos de la Uno?». Por un lado, el ángel bueno con mi misma cara que dice chorradas como «Cómpratela, tómate un Kit-Kat, date un respiro, tienes que divertirte...»; por otro lado, el diablillo, también con mi cara, contesta al angelillo cosas como «¡No, nada de comprarla! ¡Es carísima! ¡Y pronto saldrá aquí mucho más barata!». Entre los dos, ángel y diablo, me van a dejar una *sordera pero-crónica*...

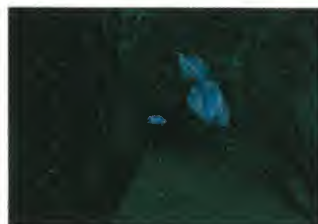
Y para colmo, ahora sueltan allá en niponilandia que exportar una PS2 es ilegal, lo que sugiere un montón de preguntas nuevas: ¿es también ilegal comprarla importada, o sólo importarla? ¿Es ilegal vender una consola importada, o sólo comprarla en Japón sin ser de allí? Y si todos somos hermanos e hijos del mismo Ser Supremo, ¿dónde están las fronteras? ¿Se considera exportación si la compra un japonés en el exilio? ¿Y si la compra un europeo que vive en Tokio? ¿Y si es un alienígena de ojos rasgados que ha vivido allí desde hace años? ¿Pasarán los importadores de consolas a llamarse «traficantes videojueguiles»? ¿Qué será más jugable: una col o *Beatmania*? No sé qué hacer con mi dinero... Me compraré el *Mi Cartera*, que sea bueno o malo, cuesta mucho menos y seguro que es legal. ■





«Controlas a un cazarrecompensas en busca de inteligencia artificial»







Sólo para tus ojos. Las primeras capturas de pantalla de la versión de *Unreal* para PlayStation. Vale, son poquitas y diminutas, pero algo es algo...

RESURRECCIÓN ALIENÍGENA

BIENVENIDO AL REINO DE (UN)REAL

¡AL FIN UNA VERSIÓN DE *UNREAL* PARA PLAYSTATION!

GT Interactive está ultimando los detalles de *Unreal*, un gran éxito de Epic en el ámbito del PC. Los desarrolladores británicos de Pterodactyl intentan emular el éxito de Hammerhead en su lanzamiento de la versión para consola de *Quake II*.

La trama de *Unreal* se sitúa en un misterioso planeta extraterrestre. Controlas a un cazarrecompensas que tiene por objetivo localizar a tres máquinas inteligentes que han aterrizado en este inhóspito lugar. Los problemas surgen cuando, por casualidad, te encuentras con los skaarj, una tropa de alienígenas depravados que han maquinado unos planes bastante desagradables —aunque, eso sí, muy imaginativos— para entretenerte a ti y a tus maquinitas inteligentes. De momento promete...

Una fuente interna de Pterodactyl nos lo contó todo: «Llevamos trabajando 12 meses en este título, aunque al principio no estábamos demasiado involucrados. Hemos construido el motor utilizando la estructura básica de la versión de PC, optimizando la velocidad y el espacio. Finalmente, se ha condensado en 45 niveles completamente nuevos, con un tamaño adecuado, pero intentaremos comprimirla aún más antes de poner el juego a la venta». Pero no nos equivoquemos: se trata de un juego completamente nuevo, elaborado específicamente para PlayStation.

Unreal

«Es similar al original de PC, pero está más orientado a un solo jugador, y cuenta con personajes protagonistas y una trama sólida. Hemos diseñado un arma nueva, bautizada como *Implant Gun*, que estamos seguros de que gustará mucho». *Unreal* también presentará una modalidad para varios jugadores, aunque todavía no se ha revelado nada al respecto. ¿Y para cuándo una versión de *Unreal Tournament* para PlayStation2? «Bueno, aún desconocemos cuál es el potencial de PlayStation2, así como si se puede jugar *on line* en *Unreal Tournament*.

Todavía es difícil imaginar cómo se pueden unir estas dos variables de forma sencilla. Por otro lado, parece que Epic está muy animada con PlayStation2, así que si el juego nuevo funciona, ¿quién sabe?»

OFF THE RECORD

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo PlayStation

• **Hollywood ya tiene a su Lara de carne y hueso.** Se trata de Angelina Jolie, a la que actualmente podemos ver como protagonista en *El coleccionista de huesos* y junto a Winona Ryder en *Inocencia interrumpida*. Según los rumores que circulan por Internet, Jolie, hasta hace poco desconocida por el gran público, encarnará a la heroína de los videojuegos si ella y la productora que adquirió los derechos para llevar a la gran pantalla *Tomb Raider*, Paramount Pictures, llegan a un acuerdo. El director sería Simon West (*ConAir*) y la atractiva Renee Russo (*El caso de Thomas Crown, Arma Letal*) encarnaría a la madre de Lara. El presupuesto que se baraja para la película oscila entre 5.600 y 8.000 millones de pesetas.



• **Más cine.** En esta ocasión se trata de la película de *Final Fantasy*, filme que prepara Square en colaboración con la productora cinematográfica Columbia. Se trata de una película de animación por ordenador (como *Toy Story* y *Toy Story 2*) basada en la famosa saga que puede convertirse en seria rival de los próximos estrenos de Pixar y Disney. De momento, y hasta que se estrene en España, puedes visitar la página web de *Final Fantasy: la película* (www.finalfantasy.com), en la que ya se pueden ver las primeras imágenes del filme.

• **Global Game cambia de sede.** La central española de la cadena de franquicias, ubicada en Valencia, se trasladará en los próximos días a unas nuevas oficinas. Las actuales se encuentran en el número 27 de la calle Salamanca y las nuevas, de 600 metros cuadrados, estarán en la calle Conde Trenor, 1, junto a las famosas Torres de Serranos.

DUKE SE DIRIGE A PS2

RESURRECCIÓN AMERICANA

DETALLES EXCLUSIVOS DE *DUKE NUKEM*, DIRECTOS DEL PRESIDENTE

Esta entrega de *Duke* será «mucho más seria», según Erick Dyke, presidente de n-Space, donde se ha desarrollado el flamante juego de *Duke Nukem* para PS2. «Aún es demasiado pronto para revelar la trama, pero sí puedo decir que incorporaremos aspectos del pasado de *Duke* y que contaremos la historia de un importante personaje en la vida de Duke.»

n-Space lleva trabajando en el título (en conjunción con los creadores de la serie, 3D Realms) casi un año. «Actualmente estamos trabajando en aspectos claves de la jugabilidad», nos explica Erick. «Intentamos que sea un juego de acción con importantes elementos argumentales. Habrá niveles, pero las transiciones serán más parecidas a las escenas de una película que a los capítulos de un libro.»

Por otro lado, Erick desmintió de plano las especulaciones que afirman que este título podría ser *Duke Nukem Forever* para PlayStation. «Se trata de un juego completamente original. Jugar en un PC es algo muy distinto a hacerlo en una consola; una simple conversión no le haría justicia al juego.» Pero con la capacidad de procesamiento de la PS2, seguro que habrá algo de acción multijugador, ¿no? Erick se negó a pronunciarse. «Aún está por determinar; de momento nos estamos centrando en el modo para un solo jugador. Ya veremos...»

«Intentamos que sea un juego de acción con importantes elementos argumentales»

El equipo de desarrollo, que acaba de firmar un contrato de distribución con Rockstar Games, ya funciona a plena potencia y, de momento, siguen trabajando en la historia y el concepto preliminar.

También admiten que tienen el ojo puesto en otros desarrolladores. «Nosotros ya estamos trabajando con la tecnología de PS2 y eso nos mantendrá centrados en las cosas importantes, como la jugabilidad». ¿Ya están con PlayStation2? Oh, quien pudiera colarse en su cuartel general...





Más armas, más chicas y más gore. Tiene que ser, cómo no, la última entrega de *Duke Nukem*, camino de la consola de la nueva generación

EN LA DISCOTECA MADRILEÑA KAPITAL

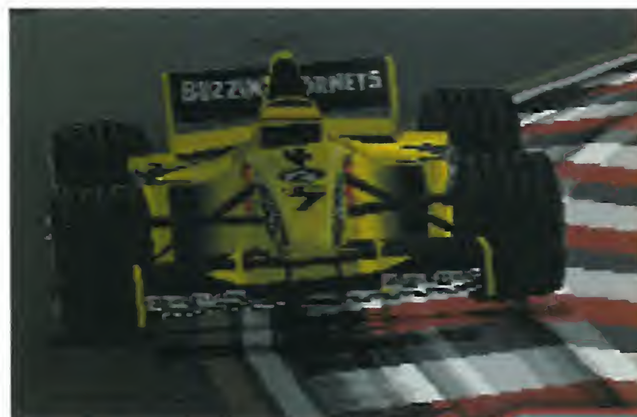
EA PRESENTA *F1-2000* EN SOCIEDAD

MARC GENÉ ALABA EL REALISMO DEL JUEGO

***Fórmula 1-2000*, el último título de Electronic Arts, ya está en la calle. Desde el 24 de marzo, el primer simulador con licencia de la Federación Internacional de Automovilismo está disponible en las estanterías de los comercios especializados. Unos días antes, el 9 de marzo, la compañía norteamericana presentó el juego en la discoteca madrileña Kapital, que por unas horas se convirtió en una gran *box* de lujo.**

Hasta Marc Gené, uno de los dos pilotos españoles que compiten en la F1, «estuvo allí». Lo hizo a través de un vídeo en el que alabó el realismo de los circuitos y las curvas de *F1 2000*, haciendo especial referencia a la inclusión del mítico circuito de Indianápolis, excluido del campeonato durante los últimos años. Gené resaltó la fiabilidad del diseño y valoró el juego como una «buena herramienta de entrenamiento». Antes de dar paso a los «canapiés», el director de EA España, Francisco Arteche, aseguró que «éste será uno de los grandes títulos del 2000». Una vez concluidos los discursos vino lo mejor del acto, el vídeo tridimensional promocional de *F1 2000*. Más de uno tuvo que quitarse las gafas de cartón y plástico al «ver» que un prototipo se le echaba encima al ritmo trepidante de las guitarras de *Placebo*. A tenor de lo que vimos en la presentación, el lema escogido por la compañía para la campaña publicitaria (*sólo F1 2000 supera la realidad*) no engaña. Compruébalo tú mismo, mientras sigues desde tu PlayStation el desarrollo de la competición real, que comenzó en Australia el 12 de marzo.

Marc Gené: «*F1 2000* es una buena herramienta de entrenamiento»





Marc Gené estuvo en la presentación gracias a la emisión de un vídeo







Con un poco de suerte, el motor de gráficos recreará de forma realista la animación de las famosas marionetas de *Thunderbirds*

«F.A.B. SCi»

PREPARADOS PARA DESPEGAR

MARIONETAS DE CULTO EN PLAYSTATION2

¿Cómo gastar varios miles de millones de pesetas sin morir en el intento? Ésta es la inusitada pregunta que se tuvieron que hacer en SCi. Recientemente, te contamos que se habían hecho con la licencia de Mille Miglia. Pues todavía no se les han terminado los ahorros, y ahora están intentado cerrar el trato para publicar el juego de *Thunderbirds*, en asociación con el creador de la serie, Gerry Anderson.

THUNDERBIRDS™

«Todo apunta a que la vuelta a nuestras pantallas de *Thunderbirds* será un verdadero éxito», afirma el jefe de las marionetas, refiriéndose a una versión remasterizada de la serie que será reemitida el año que viene.

SCi ha contratado a Deep Red Games para desarrollar este título, sobre el cual se ha anunciado que será de acción y estrategia. La buena noticia es que aparecerá para PS2, así que esperamos que esta versión sea algo más avanzada que la serie original. La mala noticia es que no la podremos ver hasta otoño del 2001.

Como observó Kevin Buckner, un directivo de Deep Red, «se trata de uno de esos juegos que se te presentan muy de tarde en tarde, y nuestro equipo de desarrollo ya no puede esperar más para empezar. Ya han comenzado a trabajar los personajes de la serie, ¡e incluso han empezado a andar de una forma distinta!». Con un equipo creativo de 30 personas y el objetivo de crear un juego de estrategia, sin duda, será interesante observar cómo sacan el máximo partido de la licencia, así como de la nueva consola.

En un lugar cercano del universo y también en un futuro alternativo se sitúa otro título de SCi, que también es para PS2, *Titanium Angels*. La moza en cuestión, la peculiar Carmen Blake, aterriza forzosamente en un planeta poco hospitalario y tiene que montárselas para volver a casa. ¿Podría llegar a ser la Lara Croft de la nueva consola? Todo es posible: las chicas de hoy día quieren algo más que una vida hogareña. Te seguiremos informando. ■

RETRO LIMBO

¿ UNA IMITACIÓN BARATA O UN JUEGO GENIAL POR MÉRITOS PROPIOS? RAINBOW ISLANDS

POR QUÉ ME GUSTA *RAINBOW ISLANDS*

Desde la llegada del polígono, las plataformas 2D son cosa del pasado. Pregúntate el por qué. ¿Será acaso porque los polígonos mejoran la jugabilidad? No, no es por eso. Simplemente es porque son nuevos y todo el mundo piensa que se han de usar. Juegos como *Rainbow Islands* pertenecen al periodo en el cual la jugabilidad era el tema capital, los gráficos secundarios y los ángulos de cámara apenas existían. Utilizar arcos iris para eliminar enemigos y pasar a otras fases de juego fue una original idea en el género de plataformas y requería tanta pericia como la que necesitas hoy para los mejores juegos. Colores bastante logrados, apto para todos los públicos y sin más secretos que los que puedas encontrar en otros títulos. Rojo, amarillo, rosa, azul... Puedo pintar un arco iris también. Qué felicidad. Me encanta.

Javier Lourido Estévez



POR QUÉ DETESTO *RAINBOW ISLANDS*

El único argumento que se me ocurre para catalogar la popularidad de *Rainbow Six* quizás sea su color. Porque por otra cosa no puede ser. ¿Gráficos? He visto papel de lija más suave. ¿Jugabilidad? Sí, sí, del mismo nivel que el juego desplegado por la Real de Clemente en esta Liga. ¿Durabilidad? Menos que un muñeco de nieve en el desierto del Sahara. No te dejes engañar, está a años luz de lo que muchos pregonan. *Rainbow Six* comete además, uno de los fallos más estrepitosos en la historia de los videojuegos: el personaje principal es *ginger* (jengibre). El jugador ha de identificar e identificarse con el héroe del juego. Y pienso que las posibilidades en la vida real de que uno se identifique con el desfasado devorador de frutas son nulas. Lo odio.

Carlos Robles

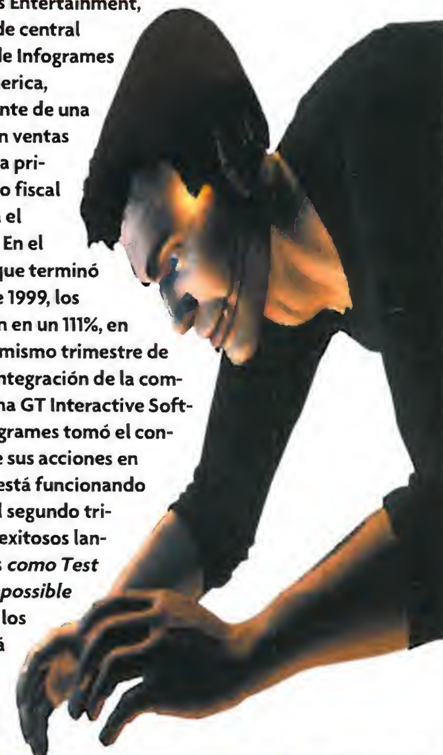
Veredicto: Directo a la hoguera. ¿Por qué? La ley es la ley

AUMENTA SUS VENTAS UN 66%

INFOGRAMES SUBE VERTIGINOSAMENTE

EXITOSOS LANZAMIENTOS DE *TEST DRIVE 6* Y *MISSION IMPOSSIBLE* PARA PSX

Infogrames Entertainment, S.A., la sede central francesa de Infogrames North America, informó recientemente de una vertiginosa subida en ventas de un 66%, durante la primera mitad de su año fiscal 2000, que terminará el 30 de junio de 2000. En el segundo trimestre, que terminó el 31 de diciembre de 1999, los ingresos aumentaron en un 111%, en comparación con el mismo trimestre de 1999. El proceso de integración de la compañía norteamericana GT Interactive Software, en la cual Infogrames tomó el control de gran parte de sus acciones en noviembre de 1999, está funcionando como se esperaba. El segundo trimestre destacó por exitosos lanzamientos de títulos *como Test Drive 6* y *Mission Impossible* para PlayStation. En los próximos meses está previsto el lanzamiento de más de 40 títulos nuevos. ■





NUEVO LOGO



Desde principios de este año Infogrames Entertainment ha modificado el logo que utilizaba como imagen corporativa de la compañía y sus productos.
El cambio obedece a la continua evolución de la compañía, que como ha demostrado con las recientes adquisiciones, se adapta continuamente al mercado. ■







PIDE MUESTRAS GRATUITAS A: WWW.NESTLE.ES/NESCAFEMIX O AL TEL 93 637 52 73



Prepárate para un mundo de terror egipcio en el juego de *La momia*. Y más de lo mismo cuando se estrene *La momia 2*

DIRECTO A LA PANTALLA

EL FILÓN DE LAS ESTRELLAS

KONAMI FIRMA UN ACUERDO CON LOS ESTUDIOS UNIVERSAL

La industria de los juegos japonesa se arrima cada vez más a Hollywood, después de que Konami haya anunciado su acuerdo con los monstruos más taquilleros de Los Ángeles, los estudios Universal. El colosal número de licencias de películas de que dispondrá Konami a través de este acuerdo es impresionante. También es posible que el trasvase funcione en ambos sentidos, ya que los mejores títulos de Konami tendrán línea directa para su adaptación a la gran pantalla. Imagínate un *Metal Gear Solid* o un *Silent Hill* en el cine. Oh, sííí...

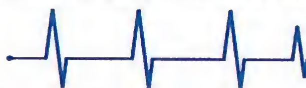
Universal conserva los derechos de películas tan «jugables» como *Regreso al futuro*, *Terminator* y *Parque Jurásico*, entre otras. El documento incorpora una cláusula de «primer vistazo» que le concede a Konami preferencia sobre cualquier nuevo estreno de Universal. Rumores procedentes de Konami sugieren que los videojuegos *Woody Woodpecker* (El pájaro loco), *Dr Seuss' The Grinch That Stole Christmas* y *La momia* (así como su secuela) están en la lista. Además, fuentes bien informadas señalan que es muy posible que veamos juegos donde aparezcan *Parque Jurásico 3*, Bruce Lee o los monstruos de la Universal (Drácula, Frankenstein, el hombre lobo y el monstruo del pantano). Justo después de haber firmado el acuerdo, Jim Wilson, de Universal, afirmó: «La alianza estratégica entre Universal y Konami supone un gran cambio en la manera en que la industria del entretenimiento y la del entretenimiento interactivo han colaborado en el pasado». Los frutos de esta unión deberían empezar a florecer a finales de primavera. Por otro lado, Konami también ha aprovechado los últimos avances en telefonía móvil. Los usuarios del servicio reciben información sobre juegos actualizada constantemente a través de su sede Konami Net. Los gigantes japoneses no paran de crecer...



LA CLÍNICA DEL DOLOR DEL DOCTOR MARTIRIO



Cada mes, el doctor Martirio tratará los juegos más violentos para PlayStation y diagnosticará el daño físico que provocaría un accidente de estas características. Este mes, *NFL Blitz 2000*, donde los placajes más salvajes son el plato del día.











NFL BLITZ 2000

Diagnóstico

En *NFL Blitz 2000*, el fútbol americano se convierte en un juego de lo más peligroso. La mayoría de percances estarían relacionados con los golpes; rotura de huesos, fracturas en el cuello, rotura de la rodilla y las articulaciones, esguinces de los ligamentos y fracturas compuestas. A pesar de las protecciones que se utilizan, existe un alto riesgo de sufrir lesiones graves en el cuello y traumatismos en las vértebras cervicales, lo que conllevaría un deterioro permanente de la motricidad. También pueden producirse lesiones en la columna vertebral, que provocarían la muerte, parálisis o un inmenso dolor antes de quedar inconsciente.

Pronóstico

La perdida del conocimiento no supone, necesariamente, una desgracia si se dispone de la atención médica adecuada y oxígeno. Las lesiones graves en la cabeza implican un gran riesgo, aunque los cascos y los protectores bucales deberían bastar para evitar la ingestión de la lengua, algo que, de no tratarse, puede derivar en cianosis (azulamiento) e hipoxia (falta de oxígeno en los órganos vitales) y, consiguientemente, la muerte. ¿A alguien le apetece un partido de tenis?



No todos los días consigues tu videojuego preferido de la mano de un auténtico zombi. Así de siniestro se lo montaron en Centro Mail para celebrar el lanzamiento en España de *Resident Evil 3: Nemesis*. El local de la calle Preciados, en Madrid, abrió sus puertas a las 21:30 para poner a la venta las primeras cajas de este esperado título. Un par de zombis hicieron la espera más «agradable» entreteniendo al personal que esperaba impaciente en la cola. Pero hubo para todos. Y también camisetas de regalo.





DAME RUIDO-TROMPOS-MARCAS-DE-RODADURA-ALERONES-ROTOS-GASES-DE-ESCAPE DAME LA-NUEVA-ESCUDERÍA-EL-NUEVO-GRAN-PREMIO DAME LAS-MEJORES-ENTRADAS-PARA-LA-TEMPORADA-2000 DAME F1 2000









TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO



¡SILENCIO! SE RUEDA

NOS INVENTAMOS LAS MEJORES PELÍCULAS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS

4. TOMB RAIDER VIII: RETRIBUTION

«Lara Croft: aventurera, gimnasta, exploradora... ¡Y tampoco se le da mal la arqueología!»
Dirigida por: **Michael Winner**

EL ARGUMENTO:
Lara viaja a Holanda después de recibir una noticia que revela que un antiguo tesoro, *The Clogs of Khartoum* (Los zuecos de Khartoum), se esconde en unas catacumbas situadas debajo de un viejo molino de viento. Lara recurre a una vieja amiga de universidad, Vanessa Morton, que en la actualidad trabaja en un cabaret de Amsterdam de nombre Banana Babes. A mitad de película volvemos, por medio de un *flash-back*, a la tierna adolescencia de Lara para descubrir su tormentosa relación sentimental con Hans Von Krammer, un renegado profesor de literatura. De vuelta al presente, Lara descubre que Von Krammer, acompañado de una banda de ninjas, anda también tras la pista del tesoro. Lara se alía con un perverso explorador holandés que responde al nombre de Ruud De Boer, que vive en una comuna semimormona, poblada de esculturales modelos alemanas, todas ellas expertas en arqueología. Lara, Ruud y todas sus chicas se desplazan hacia el Molino de Babilonia para toparse con Von Krammer y sus secuaces. En un momento crucial, Vanessa consigue salvar el pellejo de Lara. Y, etc, etc, etc.

EL GANCHO:
¡Es como Indiana Jones pero con una protagonista más sexy!

¿LUZ VERDE O NO HAY MANERA DE HACERLO?
Luz verde: La esbelta figura de la pija de las Spice Girls serviría perfectamente para dar cuerpo a la protagonista, aunque Winner se decanta por mostrar dos balones de rugby bajo la camiseta de tirantes de la actriz. Un enfrentamiento final entre Van Damme y Cantona, con la siguiente frase, sería la guinda: «Tú tienes mierda en tus zancos. Y yo soy el chico de los mocasines limpios...» ■



Puedes correr pero no escapar de la atención de Mr. Michael Winner

¡MELODÍAS LOCAS!

¿QUIÉN ES EL BLANDO?

UBI SOFT ARREGLA CUENTAS CON LOS MAYORES

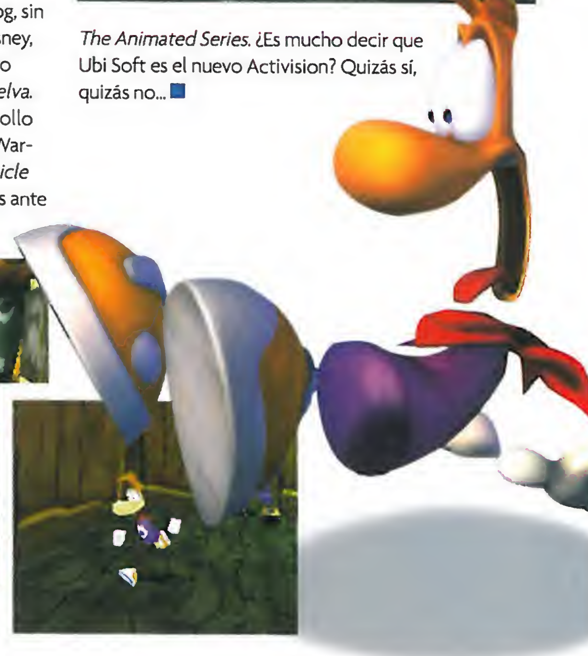


Dispuesto a impresionar en PlayStation2, la firma francesa Ubi Soft prepara el lanzamiento de sus últimos productos. *Rayman 2* y *F1 Racing Championship*, conocedores de nuestra vieja y querida PlayStation, serán ahora desarrollados para aprovechar el poder de la inminente aparición de PlayStation2. Será una salida doble, para ambas máquinas.

All Star Tennis 2000 también saldrá a la luz para la nueva consola, desarrollado otra vez por Smart Dog, sin olvidar *Rayman 3*. Se esperan nuevos juegos de Disney, de los cuales destaca una carrera/aventura del Pato Donald, además de un juego sobre el *Libro de la Selva*. Afortunadamente, Ubi Soft ha asegurado el desarrollo de una nueva serie de títulos relacionados con la Warner Bros. Y, atención, a este bombazo: *Batman Vehicle Adventures* está en camino. Seguramente, estamos ante un juego de carreras basado en *Batman* y *Robin*: *The Animated Series*. ¿Es mucho decir que Ubi Soft es el nuevo Activision? Quizás sí, quizás no... ■







***Rayman* 3 llegará a PS2 con más de un cambio**

EL LANZAMIENTO COINCIDIRÁ CON EL ESTRENO DEL FILME

LA PRÓXIMA PELÍCULA DE DISNEY TAMBIÉN TENDRÁ VIDEOJUEGO

DINOSAUR TENDRÁ COMO PROTAGONISTA A UN IGUANODONTE

Pero, ¿cómo has podido saberlo? Sí, sí que eres listo porque, efectivamente, la próxima película de la prolífica factoría Disney va de prehistóricos. Los dinosaurios vuelven a ser protagonistas absolutos de un filme, más concretamente un iguanodonte llamado Aladar con un destino único. Este peculiar reptil saurio también será el protagonista del videojuego que, basado en el largometraje, desarrollarán, producirán y distribuirán Disney Interactive y Ubi Soft para PlayStation, PlayStation2, Dolphin, Dreamcast y PC.

El juego saldrá a la venta el 26 de mayo en EE.UU. y en Navidad en Europa, coincidiendo con el estreno de la película. «Disney Interactive sigue su rumbo firmemente comprometido con expandir nuestra presencia en el mercado de las consolas», ha dicho sobre el acuerdo Jan Smith, su presidente. Por su parte, Yves Guillemot, PDG de Ubi Soft, ha manifestado que «la publicación simultánea del juego en Europa con el estreno de la película es un paso importante en el desarrollo de Ubi Soft». Según ha informado Ubi Soft, el juego contará con realistas gráficos 3D que reproducirán fielmente, y aprovecharán totalmente, las imágenes 3D generadas por ordenador y mezcladas con fondos reales filmados. ■



BASADO EN LA SERIE DE TELEVISIÓN VIP

PAMELA ANDERSON, PROTAGONISTA DE UN VIDEOJUEGO

LA EX VIGILANTE DE LA PLAYA INTERPRETA A UNA GUARDAESPALDAS DE FAMOSOS

La «gran» actriz Pamela Anderson Lee, famosa por el papelón que interpretaba en la serie de televisión «Los vigilantes de la playa» y por su belleza natural y sin aditivos, se convertirá en un personaje de videojuego, gracias al acuerdo firmado por Ubi Soft y Sony Pictures para la producción y distribución de juegos interactivos basados en la serie de televisión VIP.

Ésta se emite actualmente en más de 60 países y cuenta con una gran popularidad entre los adolescentes americanos. Ambientada en el frenético mundo de Hollywood, VIP está protagonizada por Anderson, que interpreta a Vallery Irons, una mujer que ejerce de guardaespaldas de algunas de las más famosas estrellas de California. Según Ubi Soft, el juego, como la serie, mezclará humor y acción. El acuerdo entre ambas compañías cubre todos los formatos. Ubi Soft ha anunciado que la versión para PSX se publicará en noviembre. Cada misión del juego de acción/aventuras en 3D (que no, que no es de género erótico. ¿Qué te creías?) proporcionará a los jugadores la oportunidad de meterse en la piel de Vallery Irons y proteger a las estrellas, para lo que cuenta con un amplio abanico de extravagantes armas.

Ubi Soft confía en que la popularidad de la espectacular ¿rubia? (vete tú a saber) y el humor irónico del juego atraigan a un buen número de público, principalmente, el americano donde el par de talentos de Anderson causan furor. ■



¡Qué natural y sencilla es Pamela, Pam para los íntimos!





¿Los y las guardaespaldas siempre van así de discretitos a trabajar?

CONDENADO POR «PIRATA»

PRIMERA SENTENCIA JUDICIAL POR COPIAR VIDEOJUEGOS

EL CÓDIGO PENAL CONTEMPLA PENAS DE HASTA CUATRO AÑOS DE CÁRCEL

El Juzgado de lo Penal número 8 de Sevilla ha pronunciado, recientemente, la primera sentencia que condena, exclusivamente, la piratería de videojuegos. Jaime Sánchez ha sido condenado a una pena de seis meses de multa y a indemnizar con un millón de pesetas a las compañías titulares de los derechos de los juegos pirateados. Según la Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual de la Obra Audiovisual (FAP), los hechos que dieron origen a esta importante decisión judicial se remontan a julio de 1998, cuando el Grupo Fiscal de la Guardia Civil intervino 386 CD-ROM duplicados con videojuegos para PC y PlayStation en el vehículo y domicilio del condenado.

También ocuparon los dos ordenadores con los que Sánchez realizaba las copias que más tarde vendía en el mercadillo de la Alameda de Hércules (Sevilla). Además de la necesaria concienciación social, decisiones judiciales como ésta son importantes para detener la piratería, una lacra que, en palabras del director de Sony España, James Amstrong, «sólo va en detrimento de los videojuegos porque empobrece los recursos de todo un sector en constante evolución». La FAP ha valorado positivamente la sentencia dictada por el juzgado sevillano y espera similares decisiones en otros casos pendientes ante los tribunales de justicia, que pueden imponer penas de hasta cuatro años de prisión, multas de hasta 24 meses e incluso la inhabilitación para el ejercicio de la profesión. Las fuerzas de seguridad constituyen, junto a la concienciación social y la justicia, el tercer pilar en el que se sostiene la lucha contra este fraude. En este sentido, la FAP destaca la cada vez mayor capacitación técnica de los cuerpos de seguridad del Estado. Ejemplos de esta preparación son las recientes detenciones de cuatro individuos por parte de la guardia urbana de Barcelona, que intervino 211 videojuegos piratas para PlayStation y los catálogos con los que ofrecían la mercancía. El mismo grupo detuvo a una quinta persona, F.M.A., al que le ocuparon 70 copias de juegos para PC y tres catálogos de la oferta que realizaba en el mercadillo de la Ronda de San Pablo de la Ciudad Condal. También la Patrulla de Puertos y Costas de la Guardia Civil ha intervenido recientemente 137 discos compactos que contenían videojuegos pirateados, 130 carátulas y 210 chips en el establecimiento *Estación Alfa*, de Barcelona, y otros 156 CD-ROM con juegos para la gris en el local de Malgrat de Mar *Digital Net*. ■

INCAUTADOS LOS PRIMEROS DVD PIRATAS EN ESPAÑA

La FAP, que se creó hace 15 años, ha apuntado que en este tiempo se ha depurado y profesionalizado el sector videográfico, siendo actualmente la industria de los videojuegos y la musical las que sufren con especial virulencia el embate de la piratería. De hecho, en el mes de marzo se incautaron los primeros DVD piratas en España, material que ha sido valorado en diez millones de pesetas. La mayoría de las copias proceden del sudeste asiático pero, debido a la versatilidad del disco, se están encontrando en toda Europa. Así ha ocurrido en nuestro país, donde la Guardia Civil ha realizado diversas intervenciones. La primera tuvo lugar en la tienda *Fantasy Games*, de Cornellá (Barcelona), donde se encontraron 8 DVD piratas, 975 videojuegos fraudulentos para PSX y PC, 6 consolas, 1.000 fotocopias de carátulas de juegos, 1 fotocopiadora y 16 videoCD con películas que aún no han sido distribuidas en España (*Stigmata, El proyecto de la Bruja de Blair, El mundo Nunca es Suficiente* y *Doble Jeopard*). En la localidad madrileña de Ciempozuelos la Guardia Civil intervino 92 videojuegos piratas para PC y PlayStation en el establecimiento *Infotec*. En Archidona (Málaga) incautaron, entre otro material falso, 30 chips para modificar consolas mientras que en Utrera se intervinieron 95 juegos piratas en el mercadillo que se instala en la localidad sevillana los jueves.

Sólo en 1999, las fuerzas de seguridad practicaron más de 200 intervenciones, ocupando más de 60.000 discos compactos que contenían videojuegos, 142 consolas, 104 ordenadores personales con sus correspondientes grabadores de CD-ROM y cerca de un millar de chips. Y estos datos corresponden al material incautado, así que imagina la importancia, y gravedad, que está adquiriendo esta actividad ilegal y su fin no parece estar muy cercano. De hecho, las nuevas tecnologías, como el DVD e Internet, abren nuevos frentes para los que todos debemos estar preparados. ■





Ronaldo nos deleitará, a partir de ahora, también en PlayStation



SALE A LA VENTA ESTE MES

PRESENTACIÓN DE RONALDO V-FÚTBOL

FUTBOLEA A RITMO DE SAMBA

Aunque, como ya te informamos en el número anterior, el nuevo título de Infogrames se presentó oficialmente en París el 24 de enero, la compañía está llevando a cabo una gira europea presentando en cada país *Ronaldo V-Fútbol*.

A España le tocó el turno el 28 de febrero, en la sede de Infogrames, donde el jefe de producto del juego en Francia, Olivier Turkel, nos contó algunos detalles más del videojuego dedicado al *crack* brasileño. Turkel explicó que el objetivo de los desarrolladores de *Ronaldo V-Fútbol* «ha sido conseguir un juego con la espectacularidad de los títulos *FIFA*, la técnica y la táctica de *ISS Pro Evolution* y aderezar la mezcla con el particular estilo de juego brasileño». El título saldrá a la venta este mes, así que no tendremos que esperar demasiado para comprobar si los chicos de Infogrames han cumplido tan ambicioso objetivo. Hasta el lanzamiento de *Ronaldo V-Fútbol*, completo en el momento de la presentación en un 90%, los desarrolladores se dedicarán a perfeccionar los efectos de sonido y el comportamiento del portero y del balón. ■



STUDIO 3 MOSTRÓ EN ESPAÑA *SILENT BOMBER*

BOMBARDEROS DEL FUTURO

EL TÍTULO SALDRÁ A LA VENTA EN MAYO

El presidente de Studio 3, Mark Cale, viajó a España para mostrarnos *Silent Bomber*, título que distribuirá en España Virgin Interactive. Tendrás que esperar hasta finales de mayo para liarte a dinamitar androides a diestro y siniestro.

Mucha bomba, cantidades ingentes de dinamita y napalm, una rapidez trepidante y tanta acción que te dejarás los pulgares en el Dual Shock.

Ambientado en un entorno oscuro y futurista, tipo chip gigante, y con una banda sonora a caballo entre el *techno* y el *bakalao*, *Silent Bomber* nos presenta un mundo infestado de androides muy malos a los que hay que parar los pies. Un equipo formado por los mejores expertos en explosivos será el encargado de «achicharrar» a los androides asesinos, que aparecen como chinches en cualquier rincón de los oscuros pasillos y sombrías zonas industriales en las que se desarrolla la acción. El juego es bastante difícil, cualidad que se equilibra con la opción Tutoría, en la que aprendes a localizar los objetivos, cómo armarte y a instalar los diferentes tipos de bombas. Contarás con un sistema de puntería intuitivo para fijar bombas en los robots que se te acerquen. Podrás tirarles los explosivos directamente o dejarlos en lugares estratégicos para que salten por los aires. Si no quieres terminar como ellos, deberás retirarte a tiempo y huir de la onda ex-pansiva.

Para facilitarte la vida, podrás recoger dispositivos especiales E-Chip, que se utilizan para ampliar el radio de lanzamiento del jugador y que están repartidos por todos los niveles debido a una causa un poco desmoralizante: allí quedaron abandonados por los bombarderos que murieron en el intento. También podrás conseguir potenciadores adicionales, de los que existen tres dispositivos distintos: la unidad de gravedad, que evita que el blanco se mueva, el napalm, que extiende un muro de llamas mortales y es muy útil para cargarte a grupos de malos, y el dispositivo eléctrico, que se utiliza para aturdir a los enemigos. A medida que vayas avanzando por cada una de las 14 misiones del juego adquirirás la habilidad de apuntar a múltiples blancos, lo que te será muy útil cuando empiecen a aparecer androides hasta debajo de las piedras.

Precisamente, uno de los puntazos de *Silent Bomber* es que por más enemigos que salgan no se ralentiza. Otra de las ventajas del título es que cuando te matan comienzas la nueva partida en el punto en el que diste el último suspiro, toda una cortesía de los desarrolladores dada la dificultad del juego. El más difícil todavía se conseguirá si el juego no sale con subtítulos en castellano. Cale nos contó que *Silent Bomber* se publicará en inglés, alemán y francés. Lo que está claro es que no se lanzará doblado al castellano (aunque sería preferible no es imprescindible dado el género del juego) pero, ¡por favor!, al menos los subtítulos.

Y después de tanta explosión, aún quedó un ratito para ver *Toshinden 4*, el último título de la afamada saga de juegos de lucha en 3D. De estética típicamente nipona, el juego sale a la venta durante el mes de abril. Batallas de todos contra todos y dos nuevos modos (superdirecto y batalla de tres contra tres) que pondrán a prueba tus reflejos y sincronización.

También podrás seleccionar dos equipos de personajes y... ¡tonto el que dé el último! ■





«Un equipo formado por los mejores expertos en explosivos será el encargado de achicharrar a los androides asesinos»

¿QUIERES SER MÍSTER?

CODEMASTERS PRESENTA MANAGER DE LIGA

EN EXCLUSIVA PARA PLAYSTATION

La fuente inagotable de videojuegos que es el fútbol sigue brotando. En esta ocasión, Codemaster te invita a convertirte en entrenador y gestor absoluto de clubes con *Manager de Liga*, a la venta desde el 24 de marzo. Con el respaldo de la Liga Española de Fútbol Profesional, el nuevo título de Codemaster se ha publicado exclusivamente para PlayStation y es el primer y único juego de manager de fútbol para PSX basado en la Liga española, concretamente, en la temporada 1999/2000.

Este juego te dará la oportunidad de convertirte en míster del equipo de tus sueños, de fichar y rescindir el contrato del jugador que se antoje (están todos), analizar jugadas, hacer cambios tácticos y sustituciones en cualquier momento del partido... Según la compañía, *Manager de Liga* es tan gratificante visualmente como fácil de jugar, proporciona al jugador realismo, profundidad, gráficos dinámicos en 3D y la repetición de las jugadas más interesantes comentadas en castellano.

Debido al exclusivo diseño para PlayStation, ofrece una única y sencilla interfaz y un nivel de respuesta gráfica nunca visto hasta ahora en el género. El control del juego es bastante intuitivo; podrás cambiar de opciones y pantallas utilizando sólo dos botones. En *Manager de Liga* podrás «marimandonear» a cualquiera de los clubes profesionales de la Liga española y mandarlos a las competiciones europeas, jugar un encuentro completo o diez partidos cortos, entrenar y ensayar diferentes tácticas de juego, vivir las mieles del éxito o el amargo sabor de la derrota... ■









DUKES OF HAZZARD SALE A LA VENTA EN ABRIL

UBI SOFT LANZA OTRO JUEGO BASADO EN UNA SERIE DE TV

SE TRATA DE UN ARCADE DE CARRERAS CON MISIONES

Ubi Soft parece haberle cogido el gustillo a la pequeña y a la gran pantalla, musas de sus nuevos títulos.

En este número ya te hablamos del juego que lanzará Ubi Soft basado en la serie VIP, protagonizada por la despampanante Pamela Anderson, y del acuerdo al que ha llegado con Disney Interactive para desarrollar, producir y distribuir el videojuego basado en el próximo estreno de la factoría Disney, *Dinosaur*. Ahora se trata de *Dukes of Hazzard*, un juego de carreras estilo arcade basado en misiones e inspirado en la serie norteamericana del mismo nombre que en España se tradujo, por razones que desconocemos, como *El sheriff chiflado* (esto es lo que se llama traducción libertina). Si eres muy joven no la recordarás porque esta serie, que alcanzó altas cotas de popularidad en los ochenta, la emitió Tele 5 en sus comienzos, hace ya una década (¡qué viejos somos!). *El sheriff chiflado* se ha repuesto en varias ocasiones y, actualmente, se emite a horas intempestivas en AXN, de Canal Satélite Digital. Los que la habéis visto recordaréis, sin duda, el General Lee, el coche con el que los hermanos Duke recorrían el condado de Hazzard. El juego te ofrece la oportunidad de conducir, entre otros, ese General Lee mientras huyes de las garras del jefe Hogg, haces todo lo que no está permitido en el condado e intentas saldar la hipoteca de la granja familiar para no perderla. Entre las características del juego figuran la posibilidad de realizar más de 40 maniobras espectaculares con tu coche, jugar partidas individuales y multijugador, elegir entre tres niveles de dificultad, seleccionar distintos ángulos de cámara, una gran variedad de vehículos... Según el productor de *Dukes of Hazzard*, Steve Wartofsky, la calidad gráfica es tal que «es como si estuvieras jugando un episodio interactivo de la serie». Tendremos que comprobarlo. ■







Otra serie de TV
que se pasa a los videojuegos



CENTRO MAIL

www.centromail.es

A CORUÑA
- A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
- Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ALICANTE
- Alicante
  - C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
  - C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
- Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
- Elda Av. José Martínez González, 16-18b ✆965 397 997

ALMERÍA
- Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643

BALEARES
- Palma de Mallorca
  - C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
- Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101

BARCELONA
- Barcelona
  - C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
  - C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
  - C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- Badalona
  - C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
- Barberá del Vallés C.C. Baricentro, Local 37. A-18. Salida 2
- Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
- Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
- Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116

BURGOS
- Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717

CÁDIZ
- Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
- Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
- Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360

GIRONA
- Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
- Figueres C/ Moreria, 10 ✆972 675 256
- Palamós C/ Enric Vincke, s/n ✆972 601 665

GRANADA
- Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954

GUIPUZCOA
- San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
- Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUELVA
- Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630

HUESCA
- Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404

JAEN
- Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
- Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G. CANARIA
- Las Palmas
  - C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
  - Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
- Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701

LEÓN
- León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
- Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

MADRID
- Madrid
  - C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
  - C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
  - C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
- Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
- Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
- Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
- Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
- Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
- Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
- Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

MÁLAGA
- Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
- Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
- Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
- Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
- Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
- Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
- Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
- Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462

SEVILLA
- Sevilla
  - C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
  - C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
- Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945

TOLEDO
- Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035

VALENCIA
- Valencia
  - C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
  - C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
- Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951

VALLADOLID
- Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
- Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
- Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703

ZARAGOZA
- Zaragoza
  - C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
  - C/ Cádiz, 14 ✆ 976 218 271



PLAYSTATION DUAL SHOCK 19.900

PLAYSTATION DUAL SHOCK + JUEGO PLATINUM * ~~23.900~~ 21.900

* P.V.P. no superior a 4.000 pts.

ALTAVOCES LOGIC 3 SOUND STATION



~~12.990~~ 12.490

ARCHIVADOR DISK STATION LOGIC 3



2.990

CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3



1.290

CABLE SCART RGB LOGIC 3



1.290

CONTROL PAD GUILLEMOT SHOCK2 INFRARED



4.990

CONTROLLER DUAL SHOCK



~~4.500~~ 4.190

JOYSTICK ACT LABS EAGLEMAX



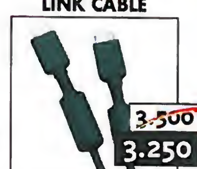
3.990

JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR



6.990

LINK CABLE



~~3.500~~ 3.250

LINK CABLE LOGIC 3



1.290

MALETÍN GAME MULTI-CASE LOGIC 3



4.990

MEMORY CARD LOGIC 3 1 MB.



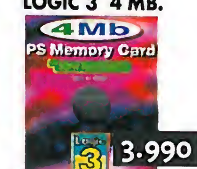
1.290

MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB.



2.490

MEMORY CARD LOGIC 3 4 MB.



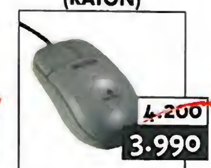
3.990

MEMORY CARD SONY



~~2.100~~ 1.990

MOUSE (RATÓN)



~~4.200~~ 3.990

MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3



~~5.990~~ 5.900

MULTI TAP



~~4.900~~ 4.750

PACK PERIFÉRICOS



~~4.900~~ 4.750

PISTOLA G-CON 45



~~6.990~~ 6.490

PISTOLA LOGIC 3 P7K LIGHT GUN



4.990

RATÓN PLAY2WIN SAMURAI



1.990

RFU ADAPTOR



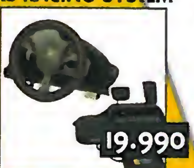
~~3.500~~ 3.250

RF-UNIT LOGIC 3



2.190

VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM



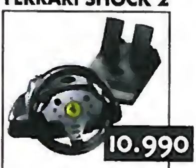
19.990

VOLANTE GUILLEMOT FERRARI COMPACT



7.990

VOLANTE GUILLEMOT FERRARI SHOCK 2



10.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL



~~10.990~~ 10.490

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GTO



~~6.990~~ 4.990

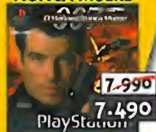
pedidos por internet www.centromail.es

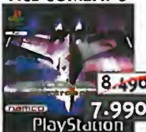
pedidos por teléfono 902 17 18 19

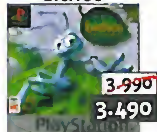
EXIT

CENTRO MAIL

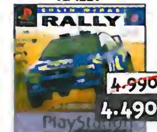
www.centromail.es

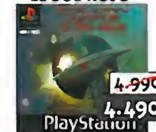
007 EL MAÑANA NUNCA MUERE


ACE COMBAT 3


BICHOS


CARMAGEDDON (RED BLOOD)


COLIN McRAE RALLY


COLONY WARS 3: EL SOL ROJO


F1 2000

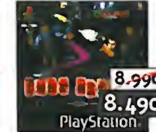

COOL BOARDERS 4


CRASH BANDICOOT 3

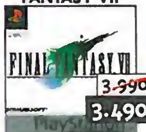

DUNE


EAGLE ONE: HARRIER ATTACK


ECW HARDCORE REVOLUTION


FEAR EFFECT


FIFA 2000


FINAL FANTASY VII


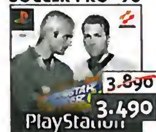
FINAL FANTASY VIII


GRAN TURISMO


GRANDIA

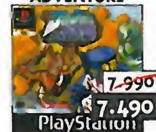

HERCULES


GRAN TURISMO 2


INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO '98


INTERNATIONAL TRACK & FIELD


INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2


JOJO'S BIZARRE ADVENTURE


JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA


LUCKY LUKE


ISS PRO EVOLUTION


MEDAL OF HONOR

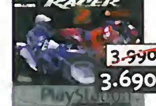

MEDIEVIL

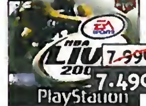

MEDIEVIL 2


METAL GEAR SOLID

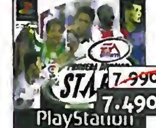

METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS


MICKEY'S WILD ADVENTURE

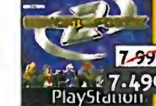

MOTO RACER 2


NBA LIVE 2000


NHL FACE OFF 2000


PRIMERA DIVISION STARS


PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY


PSYCHIC FORCE 2


RESIDENT EVIL 3: NEMESIS


RALLY CHAMPIONSHIP


RAYMAN


RESIDENT EVIL 2

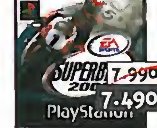

RIDGE RACER TYPE 4


ROAD RASH JAILBREAK

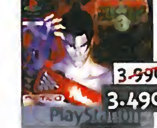

ROLLCAGE STAGE 2

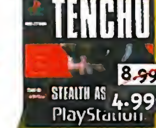

SHADOW MADNESS

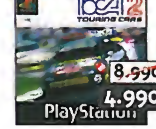

SPYRO THE DRAGON

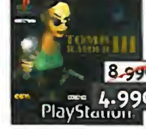

SUPERBIKE 2000


TARZAN

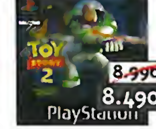

TEKKEN 3


TENCHU STEALTH ASSASSINS


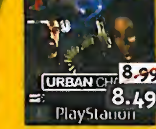
TOCA TOURING CARS 2


TOMB RAIDER III


TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION


TOY STORY 2


UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1999/2000


URBAN CHAOS


SYPHON FILTER 2


pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Precios validos del 1 al 30 de abril, hasta fin de existencias.

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT

PREVIEWS




Namco, finalmente, se lanza a los RPG gracias a *Kamurai*

KAMURAI SHINLAI

NAMCO / VERANO 2000

Después de años de estar viendo cómo Square sacaba provecho de su experiencia en los juegos de rol, Namco ha saltado a la palestra con un RPG divino. Dioses y humanos conviven en las seis tierras que componen el mundo de *Kamurai*: Tierra, Fuego, Cielo, Vida, Oscuridad y Luz, el reino flotante poblado por dioses. Estas divinidades protegen a la humanidad de los seres malvados que habitan en el territorio de la Oscuridad. Controlas a cuatro personajes (dos humanos, Syuon y Kagato, y dos dioses, Sayohime y Fushinomiko) que deberán derrotar la amenaza del mal. El juego se bifurca en dos historias y tendrás que pasar de la una a la otra. Otra característica es el sistema Mind And Will, que controla las emociones de los personajes secundarios y, por lo tanto, su lealtad hacia ti. Más noticias, pronto.

¿Te gustó *Ridge* pero prefieres más realismo? Pues dale la bienvenida a *RRV*...




SHIN RIDGE RACER

NAMCO / MARCH 2000

Mientras no paran de llover rumores sobre *GT2000*, de Polyphony (¿se retrasará para que aparezca antes en las recreativas? Quién sabe...), Namco se ha empeñado en que PlayStation2 cuente con un juego de carreras a lo grande en el momento de su lanzamiento. Y para ello, nada mejor que el fabuloso *Shin Ridge Racer*. Con una envidiable velocidad de 60 *frames* por segundo, *Ridge* se ha decantado, inevitablemente, por un enfoque más realista, con efectos como las chispas que saltan al chocar contra los demás coches, una iluminación mejorada, unos reflejos de lo más conseguidos en el chasis de los vehículos, decorados en alta resolución, el humo de los neumáticos, montones de semitransparencias poligonales y una nueva chica para las carreras de lo más coqueta, Ai Fukami, una fan de 20 años a quien, según Namco, le gusta «el curry, la fotografía y el submarinismo». Otro gran cambio es que, en vez de aumentar el número de coches (*Type 4* tenía más de 300), *Shin Ridge Racer* disminuirá la cantidad y optará más por la calidad que por la diversidad. Con unos vídeos de *preview* donde aparecen unas imágenes fabulosas a la velocidad del rayo, podría muy bien ser que *Shin Ridge Racer* le robara el bombo —y parte del platillo— a *GT2000*.

ORIENT EXPRESS

36 ON 136 DE

SOBRE ZOMBIS, DINOSAURIOS Y MAESTROS

EL TERROR, EL TERROR, EL TERROR

MÁS SECUELAS A LA VISTA...

Buenas noticias para los amantes del lado más *gore* de la PlayStation: Capcom ha confirmado las secuelas de sus franquicias de terror de supervivencia, *Resident Evil* y *Dino Crisis*. Shinji Mikami confirmó la existencia de *Resi 4* pero sólo fue, recientemente, cuando el presidente de Capcom, Kenzo Tsujimoto, anunció los planes para una secuela de *Dino* en PS2. Inicialmente, se rumoreaba que *Dino 2* aparecería en la PlayStation original mientras que *Dino 3* saldría a la superficie para la consola de la nueva generación, pero parece que no va a ser así. Aunque está por confirmar la fecha de lanzamiento de *Dino 2* (Capcom únicamente ha dicho que saldrá «en algún momento de este año») en Europa el título lo distribuirá Virgin Interactive.

Para los ávidos del verdadero terror, Capcom también ofrece otro título de horror en el lote. Las últimas capturas de *Onimusha The Demon Warrior* muestran enormes cantidades de polígonos, gráficos de alta resolución, sutiles efectos de luz y texturas adaptadas a la caracterización. Las últimas noticias revelan que el samurai Akechi Samanosuka tiene tanto la cara como la voz de Kaneshiro, un actor japonés.

Pero en las Torres Capcom no todo es sangre y vísceras. Ahora que *Breath Of Fire IV* va camino de la PlayStation, los últimos rumores *on line* sugieren que hay dos secuelas más camino de PlayStation2. Por un lado, *Marvel Vs Capcom* puede tener una versión remozada para PS2, lo cual es fantástico para los incondicionales de las 2D. Pero las mejores noticias son que el alocado *beat 'em up PowerStone*, para Dreamcast, podría llegar a la PS2 en forma de secuela. Evidentemente, las secuelas tal vez no sean lo mejor que cabe esperar para los que aguardan ansiosos la PS2, pero hasta que no llegue la próxima hornada de software habrá que contentarse con lo que venga. Bueno, y si es *Resi 4*... ¿quién no se contenta?






Primeras capturas de *Onimusha* (arriba y abajo izquierda) y *Biohazard: Gun Survivor* (abajo centro), además de una captura de PowerStone (abajo derecha), una secuela que podría ir a la PS2

NUEVOS LANZAMIENTOS

PARASITE EVE II
(SQUARE)

La secuela de la exitosa entrega de 1998, *Parasite Eve II*, es una criatura la mar de mejorada gracias al nuevo y flamante equipo de desarrollo. El título se sitúa tres años después del original y los personajes son, básicamente, los mismos, aunque el resto ha cambiado: se ha actualizado el sistema de combate que incorpora un sistema de *auto-targeting*, los gráficos se han pulido y la tensa atmósfera se ha incrementado todavía más. Súmale unos bichos aún más crueles, unos ataques más feroces y una agente de lo más mona (Aya Brea), y si te salen las cuentas verás que a *Resi* puede haberle salido un firme competidor. ■



¡Ahí vienen los bichos! Vuelve *Parasite Eve*, mejor que nunca

CRAZY CLIMBER 2000
(MITSUBISHI)

Crazy Climber 2000, la secuela del popular juego de las recreativas, es un título ideal para todo aquel que disfrutó con *Ape Escape*. En vez de dirigir tu escalador a lo alto del edificio y pulsar X, deberás usar los controles analógicos para reproducir los movimientos de la escalada, ya que los *sticks* imitan los movimientos de tus piernas y brazos. En lugar de limitarte a subir por una pared, *Crazy Climber 2000* te obliga a rodear edificios en 3D. Los devotos del *retro* podrán disfrutar del juego original, escondido en los subniveles, mientras que el resto ya pueden irse buscando un arnés de seguridad... ■



CC 2000, el *Spiderman* para los fans de las alturas, apunta muy alto

CHASE THE EXPRESS
(SONY JAPAN)

Tal como informábamos en el pasado número, *Chase The Express* es la nueva esperanza de Sony para el 2000. En esta aventura en 3D, que aúna al mismo tiempo componentes de *MGS* y *Resi*, hay que rescatar a unos rehenes del Blue Harvest, un tren fuera de control que ha sido secuestrado por unos terroristas. Interpretas al soldado de la OTAN Jack Morton, quien recibe la ayuda de sus compañeros Christina Wayborn y Boris Zugoski. Unos puzzles tipo *Resi*, unas imágenes de enorme calidad y una caracterización soberbia convierten este título en una toda una aventura. De momento, ya se ha traducido al inglés... ■



La hegemonía de las aventuras en tercera persona permanece inalterable...



TOP 5 - LOS MAS VENDIDOS



1. Gran Turismo 2 (SCE)
2. Shin Yugioh Duel Monsters (Konami)
3. Legend Of Dragoon (SCE)
4. Chrono Cross (Square)
5. Densha De Go! Professional Specification (Taito)

TOP 5 - LOS MAS ESPERADOS



1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Valkyrie Profile (Enix)
3. Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
4. Parasite Eve II (Square)
5. Tales Of Eternia (Namco)

TOP 5 - LOS FAVORITOS DE LOS LECTORES



1. Final Fantasy VIII (Square)
2. Dance Dance Revolution (Konami)
3. Saga Frontier 2 (Square)
4. Monster Farm 2 (Tecmo)
5. To Heart 2 (Aquaplus)



Ana Cris Gilaberte es directora de la edición española de PlayStation Power

FORUM PLAYSTATION
SE HACE CAMINO AL ANDAR

De los más de 70 millones de PlayStation que hay actualmente en el mundo, algo más de dos millones y medio corresponden al mercado español. ¿Pocas? ¿Ridículo? Nada de eso. Y a juzgar por los esfuerzos que están haciendo las compañías editoras y distribuidoras de *software* en nuestro país por «localizar» —traducir los juegos al español (textos de pantalla y voces)—, merece la pena.

Lentos pero seguros. Los primeros juegos llegaron a España tal cual se editaban en otros países. Después, se tradujeron los títulos. Más tarde, le tocó el turno a los textos de pantalla, las voces... El siguiente paso fue introducir en las páginas Web de las diferentes empresas del sector la versión en español para, posteriormente, tener sedes propias con toda la información en nuestro idioma. Incluso hay quien ha creado una página para un juego concreto en español (www.diehardtrilogy2.com). Sony ha ido todavía más lejos y ha contratado a actores profesionales de doblaje para poner las voces a los personajes de *Syphon Filter 2* y *MediEvil 2* (un trabajo excelente, por cierto).

Poco a poco la industria internacional ha ido creyendo y confiando en el mercado español e invirtiendo tiempo y dinero en hacer que los juegos cada vez sean mejores. Y hay que agradecerles tanto el esfuerzo como la apuesta que han hecho por nosotros, así como animar a los que todavía no se han decidido porque de ello depende, en parte, que siga creciendo en España el número de *otakus* de la PlayStation. ■

AKIHABARA WATCH

NINJA X SE MUEVE SIGILOSO POR LOS CALLEJONES DEL BARRIO MÁS TECNOLÓGICO DE TOKIO Y ENVÍA LAS ÚLTIMAS VERDADES Y MENTIRAS A *PSMag*...

• Los desarrolladores de juegos frustrados deberían echarle una miradita a *Kaku Hari Fighting Game Creator*. No solo es un *beat 'em up* en 2D, sino que también te permite crear a tus propios luchadores. Altera su velocidad, peso, movimientos especiales y defensas y ya lo tienes a punto para repartir mamporros...

• El amor está en el aire, y es que un montón de simuladores de amor/citas van camino de PlayStation: NEC importará su juego de Saturn *Friends*. Konami saca *Want To See You (Your Smile In My Heart)* en breve. Kid lanzará el simulador de amor *Infinity* y Atlus ha confirmado un simulador de citas para PS2, que, de momento, se titulará *I Love You*...

• Ahora que acaba de salir en Japón *Legend Of Dragoon*, Sony espera robarle el estrellato a las recientes actualizaciones de la serie *Chrono*, de Square. Prepárate para un abanico inmenso de personajes (príncipes protestones, amantes con espadas de fuego y chicas que se apuntan a un bombardeo) y unos niveles rebosantes de dragones. Al parecer, cuando dos de estos bichos escamados se encuentran, el débil tiende a obedecer al fuerte. Como la vida misma, vamos...

• A pesar del galopante éxito de *Derby Stallion*, de ASCII (¡1'7 millones de copias vendidas hasta el momento!), la fiebre japonesa por los juegos equinos no para de crecer. Ahora se apunta al carro *Gallop Racer 2000*, el juego de carreras de caballos de Tecmo. Se espera que este título, que aparecerá el mes que viene, aporte más acción que *Stallion*, el titulo que Square imitó con su simulador de carreras/crianza de avestruces, *Chocobo Stallion*. Como siempre, sólo en Japón...

• La ultima locura en la carreras niponas son los camiones. *Dekotora Legend 2* incluirá 18 camiones con la posibilidad de mejorar tu vehículo al ganar carreras. ¿Es broma? Ni te lo pienses. Sus gráficos en alta resolución y el culto que le precede auguran un alto puesto en las listas...

• Se avecinan tiempos ajetreados para Square, ya que han anunciado una serie de títulos para el sistema de juegos portátil WonderSwan, únicamente disponible en Japón. Los nueve títulos anunciados incluyen juegos basados en las series *Final Fantasy*, *SaGa*, *Legend Of...* y *Chocobo's Mysterious Dungeon*. Las buenas noticias para los propietarios de una Play son que todos ellos serán compatibles con WonderGate (un módem para teléfonos móviles) y WonderWave (que conecta la WonderSwan a una PSX o una PS2). Se espera que la configuración empiece muy pronto...

• También por estas fechas salen al mercado *Monster Punish*, de Teichiku, *Love Game's Wai Wai Tennis 2*, de Sunsoft, *The Family Restaurant*, de ArtDink, *Tour Party: Graduation*, de Takara, *Biohazard Gun Survivor*, de Capcom, *Rescue Shot Bubiboo*, de Namco, y *The Death Mansion*, de Pandora's Box...



PLAYSTATION EN VIÑETAS (LA SERIE)

LA CALIDAD DE VUESTROS DIBUJOS GARANTIZA LA CONTINUIDAD DE ESTA SECCIÓN. ¡ENHORABUENA!



Ibai Alzaga Moreno, ¡de un plumazo te has cargado hasta al apuntador, chaval! La verdad es que, en este caso, lo tienen merecido por ir de listillos por la vida. «Que si yo soy la prota de la historia, que si el galán soy yo..., tranquila guapa que aquí estoy yo para salvarte...». Hala, hala, aquí el protagonista es el dibujante. La camiseta más codiciada de la revista ya es tuya. ¡Enhorabuena!

AQUI HUELE A ESQUELETO

YA PUEDES DARLE A LA ⊗ QUE ESTOY HARTA DE MORIRME

TRANQUILA GUAPA QUE AQUI ESTOY YO PARA SALVARTE

¡EIN?

CLAHS

PERDONA, ESTO ES UN COMIC Y EL PROTA SOY.

¿PERO TU QUE? YO SOY LA PROTA DEL JUEGO, TU QUE PINTAS... ¡AAAQUI!!!

...SOY YO, CLARO

POR ALGO VOY DE GALA

AY QUE LA PALMO, ¡JO! MALDITO TABACO

PERO QUE ESTUPIDO JAJA, A UN SUPER AGENTE COMO YO JAMAS LE PASARIA ALGO ASI, JAJA

¿ESTUPIDO EH? HALA, VETE A COMBATIR EL FIPHON SILTER ESE, ¡MALA COPIA!

VAYA GOLPE ¡EH! NI EL PAUL

POF

¿MANDE?

¡AIBA, PERO SI YO ME HABIA MUERTO, VAYA FALLO!. BUENO, MEJOR SI SALVO A MERYL, ¡POR 3ª VEZ YA! ¡BUF!

NO SOLID, NO ME DEJES. ¡ERES UNA SERPIENTE!

¿QUE SON ESTOS NUMEROS?

¿Y ESE RUIDO?

PCHSHH

PCHSH

TNT

BOOM

WINNER

Worm1

FIN

JiJi Ji

NO SOLO LA PIRATERIA MATA A TUS HEROES... TAMBIEN LOS GUSANOS.


http://www.loisjeans.net e.mail: lois@saezmerino.es
DIMARCO
Lois

CONCURSO



Un terrible virus, un grupo mafioso internacional sin escrúpulos y dos agentes especiales solos ante el peligro. ¿Te suena? Acertaste, se trata de la secuela de *Syphon Filter*, uno de los mejores juegos de aventura y acción de la gris. ¿Estás preparado para desenmascarar a algunos peces gordos de la Casa Blanca, tirarte por los suelos, disparar a diestro y siniestro y dejar como un triste cobarde al mismísimo Schwarzenegger? Si tienes alma de agente superespecial (que es el colmo de la especialidad) éste es tu juego. Así que ármate con boli y papel, apunta, dispara y llévatelo a casa.

La pregunta

¿Cuántas misiones debes cumplir para completar *Syphon Filter 2?*

a. 20
b. 30
c. 24

El premio

Un juego completo + una linterna *Syphon Filter 2* para cada uno de los quince ganadores



La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Syphon Filter 2*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.







Syphon Filter 2



NOMBRE:

SPIDER-MAN

OBSERVACIONES:

EL PERSONAJE MÁS «GUAY» DE LOS CÓMICS SE BALANCEA EN LA PLAY...

CARACTERÍSTICAS

GÉNERO:	3D acción/aventuras
DISTRIBUIDOR:	Proein
FABRICANTE:	Neversoft
FECHA DE LANZAMIENTO:	A lo largo del 2000

DISEÑO:



COMPLETADO: 44%









Espera un momento, ¿está basado esto en el *engine* de *Tony Hawk*? En realidad, Neversoft ha maquillado un poco al *skater*



Los detalles sobre el argumento de este juego aún no están muy definidos, pero Neversoft promete una mezcla de historias estilo años sesenta-setenta aunque con mentalidad de los noventa. Ummmmm, no podemos esperar más...

 LA PELÍCULA

Comenzó a fraguarse la idea de que fuera dirigida por James Cameron, con Arni como Doc Octopus y Michael Biehn *(Aliens)* o Leonardo di Caprio como Spidey. Llegaron a realizar algunas pruebas de decorados, como la habitación de Peter Parker. Los posters de U2 que, secretamente, se hallaban en la habitación del Hombre Araña, revelan el tiempo que lleva abandonado el proyecto. «En un mundo perfecto, me encantaría hacerlo. Aunque mi psicólogo se empeña en decirme que no poseo poderes sobrenaturales», afirma Chad Findley, diseñador jefe de Neversoft para el juego. «No obstante, pienso que Dave Foley (*Kids in the Hall*) sería un perfecto Peter Parker.» Vaya, interesante sugerencia. Aunque los últimos rumores apuntan hacia otros personajes. Online ha informado de que Sam Raimi (*Evil Dead I-III, Darkman, Xena*) podría dirigir el *film*, cuyo reparto incluiría a Wes Bentley (*American Beauty*) y Nicholas Brendon (*Buffys*) en el papel de Spidey. Pero, simplemente, se trata de rumores...

«Tener la posibilidad de ser Spider- Man. De gatear y balancearse...». Una pausa. «Es demasiado...»

La frase de Chad Findley puede que no sea la más elocuente que hayas podido leer, pero merece una explicación. Chad es uno de los mejores diseñadores de Neversoft. Como desarrollador, recientemente salió a la luz pública después de crear *Tony Hawk's Skateboarding*. Durante «más de un año» ha estado trabajando en *Spider-Man*, y desde PSMag inquirimos por alguna primicia y sus gustos personales... De sus palabras deducimos que es un fan incondicional de *Web Slinger*, el maravilloso cómic. «Es fantástico» dice. «Durante mi infancia leía cada semana sus historietas. Cuando pensamos en la posibilidad de crear el juego, sabíamos que no iba a resultar fácil, pero teníamos claro que trabajando duro podíamos conseguir uno de mejores juegos del mercado.»

La idea, efectivamente, era fantástica. Pero crear Spider-Man en polígonos ha resultado más difícil de lo que pensaba en un principio. «El trabajo más arduo ha sido conseguir controlar el personaje. Hemos pasado mucho tiempo intentando conseguir el control y la acción del juego. Después de todo, conseguir que un chico escale paredes, salte de un edificio a otro, levante pesos descomunales y eluda peligros con sus 'spider-sentidos', requiere mucha concentración.»

Este esfuerzo ha permitido convertir a uno de los mayores personajes de cómic de la historia, Spider-Man, en una aventura en 3D, algo para lo que es necesario un buen motor de juego.

«Lograr que Spidey gatee y se balancee es una pasada...»



El cómic nunca fue así pero... A pesar de ser fiel al argumento, el juego se centra, básicamente, en balancearse y arrastrarse. Como en la imagen









Los clásicos villanos como Doc Octopus (arriba) y Rhino (abajo) hacen acto de presencia. Pero queremos a Green Goblin...

«Es, básicamente, una versión mejorada del motor de *Tony Hawk´s Skateboarding*», afirma Chad. «Hemos añadido diferentes efectos como la curva *Bezier*, la escalada de muros, el balanceo, etc.». Sin duda alguna, lograr que *Spidey* realice estos ejercicios ha sido impresionante. El día —añade emocionado— que logramos que bajara gateando un rascacielos, que lanzara su red y se balanceara suavemente, nos dimos cuenta de la grandeza del personaje logrado». «El efecto del lanzamiento de red es rápido y directo, aunque no resulta fácil de implementar. En cambio, el proceso de imagen ha sido más difícil de conseguir», comenta.

Después de echar el primer vistazo, estamos en condiciones de corroborar las aseveraciones de Steve: las animaciones resultan suaves como el algodón, la acción rápida y ligera, todo ello animado por un reparto de personajes de lo más variopinto, que incluye a los clásicos villanos de Lizard y Rhino. En general, como decimos, el juego está cuidado, sin duda, ha sido creado por y para fans del cómic. Pero predecir que Neversoft alcanzará el éxito de *Tony Hawk´s Skateboarding* son palabras mayores...

«Pienso, sinceramente, que estamos ante un juego estupendo», concluye Steve. La gente ansiaba un titulo centrado en un superhéroe. Teniendo en cuenta todo eso, hemos pretendido lograr una versión lo más realista posible y trasladar al jugador a esa atmósfera fantástica, donde nuestro protagonista lucha por salvar el mundo. Porque... ¿quién no está por la labor de salvar el mundo?

Pues eso. ■







En Neversoft están orgullosos, sobremanera, de los movimientos de Spidey. «Alucinantes», como dicen ellos

DESIGN PROFILE

LOGO:	
NOMBRE:	Chad Findley
CARGO:	Diseñador líder
TRAYECTORIA:	Se trata de Neversoft, por tanto, únicamente se limita a *Tonk Hawk's Skateboarding*. Espera participar en una secuela para PlayStation2.
INFLUENCIAS:	«Nos fijamos en las cosas buenas y malas de anteriores juegos sobre *Spidey*. Y, lo confieso, también en *Metal Gear Solid*, *Zelda*, *Tekken* y *Goldeneye*.»

MAS INFORMACIÓN

PAGINA WEB:	www.neversoft.com

NOMBRE:

DISNEY WORLD RACING

OBSERVACIONES:

MICKEY Y AMIGOS, MENOS MICKEY. TEN EN CUENTA AL PODEROSO *CRASH TEAM RACING*

CARACTERÍSTICAS

GÉNERO:	Carreras de karts
DISTRIBUIDOR:	Proein
FABRICANTE:	Crystal Dynamics
FECHA DE LANZAMIENTO:	Abril
COMPLETO:	85%



Parece que el mapa que aparece en la parte inferior derecha de la pantalla te será de mucha utilidad, sobre todo si tenemos en cuenta la naturaleza laberíntica de algunos de los circuitos

Conocido originalmente como *Disney World Racing, Magical Racing Quest* es el último título de carreras aparecido en el mercado para PlayStation. Vayamos al grano: ¿cómo piensa el Club Disney batir a *Crash Team*? *PSMag* habló sobre el tema con Steve Papoutisis, productor asociado de Crystal Dynamic.

«Es un divertido título de carreras para dos jugadores en el que destaca el modo aventura individual, donde el jugador ha de intentar juntar los fuegos artificiales mágicos», señala Steve, quien nos cuenta que la máquina se averió cuando, accidentalmente, Chip dejó caer unas cuantas bellotas dentro y Dale tropezó con él.

Curiosamente, Chip y Dale son las estrellas de Disney en este juego, al margen de Jiminy Cricket, personaje de menor relevancia. El resto de actores cibernéticos que aparecen en *Walt Disney World* —unos diez— han sido creados *ex profeso* para el juego. No entendemos, por tanto, la ausencia de Donald, Goofy, Minnie y Tarzán. Aunque para Steve tiene una explicación: «el juego se basa más en la experiencia de visitar el mundo Disney que en los personajes en sí». No nos convence el argumento. Pensamos que Walt Disney sin Mickey es como una bicicleta sin ruedas... ¿Puede que el roedor más famoso del mundo aparezca como uno de los cuatro personajes ocultos del juego?

Cada una de las pistas del juego

se basa en diferentes circuitos de Disney, algunas de ellas son idénticas a las reales. *WDW:MRQ* tiene un aspecto gráfico formidable, y en él destacan la Montaña del Espacio, los Piratas del Caribe y la Jungla Crucero, atracciones plenas de variedad y emoción.

Los *power-up* y las armas han sido diseñados con la marca Disney, como esas tazas gigantes que resultan tan letalmente eficaces. «Puedes eliminar a tus contrincantes lanzando tazas a diestro y siniestro», avisa Steve. Impactante.

«Estamos elaborando, además, un mísil guía con vistas a que pueda ser utilizado como arma defensiva por el jugador», añade Steve. Con toda seguridad, llevará forma de bellota-bala-croqueta y resultará de lo más eficaz. En próximos números te detallaremos, con pelos y señales, estos y otros trucos.



Chip y Dale se enfrentan en la carrera. No hay duda de que cada uno va a lo suyo...



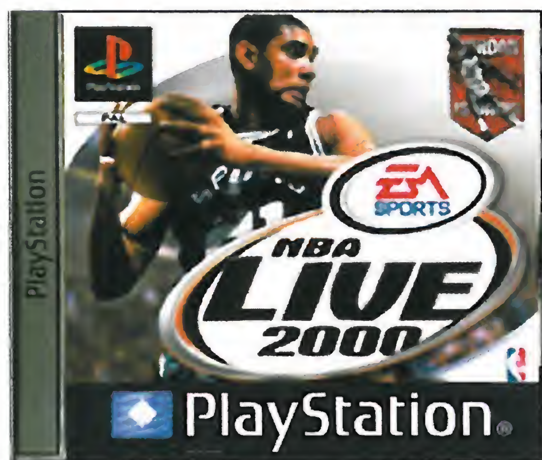
Cualquiera de vosotros que haya tenido la fortuna de visitar Disney World, reconocerá el paisaje al instante

PERFIL

COMPAÑÍA:	Crystal Dynamics
NOMBRE:	Steve Papoutisis
CARGO:	Productor asociado
TRAYECTORIA:	Steve ha trabajado en títulos como *Gex 2* y *3*, *Pandemonium 1* y *2*, *Akuji* y *Soul Reaver*
INFLUENCIAS:	Entre sus influencias figuran *Mario Kart* y *Rock 'N' Roll Racing*, además del ultimísimo *Crash Team Racing*

«Lanza una taza de té a tu rival y sácale de la pista...»

PARA PROBAR ESTOS





HACE FALTA SOLO ESTO







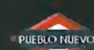



NUESTROS ESTABLECIMIENTOS:

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Calle Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69



Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia - Torres de Serrano
Calle Conde Trenor, 1
Tel. 96.373.94.71

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Plaza Carrasco (en frente parada Guagua)
Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

Melilla
C/ General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61

Solo en Global Game:
Resident Evil 3 Nemesis +
tarjeta de memoria personalizada

8.495 Ptas.



http://www.globalgame-europe.com



¿Quieres montar un Global Game en tu ciudad? ¡Llamanos! 96.373.94.71



Así de educadamente hacían cola los japoneses ante las puertas de una tienda de Akihabara. ¡Qué paciencia!



Cualquier lugar es bueno para echarse una partida a la play. ¿Dónde la enchufarán?







Vamos a la cama que hay que descansar para que mañana.....¡PODAMOS JUGARRRRRRRRR!



Septiembre de 1999. Ken Kutaragi, presidente de Sony Entertainment y *padre* de la PlayStation, anunciaba oficialmente el lanzamiento de una consola de nueva generación, la PlayStation del nuevo milenio. Se llamaría como su antecesora, se le añadiría el número 2 al nombre y sería mucho más que una consola de videojuegos. Desde entonces hasta ahora la PS2 ha sido objeto de dimes y diretes, eternas esperas por parte de los aficionados a los videojuegos, punto de mira de la expectación de medios de comunicación, comercios, seguidores, compañías desarrolladoras de software...

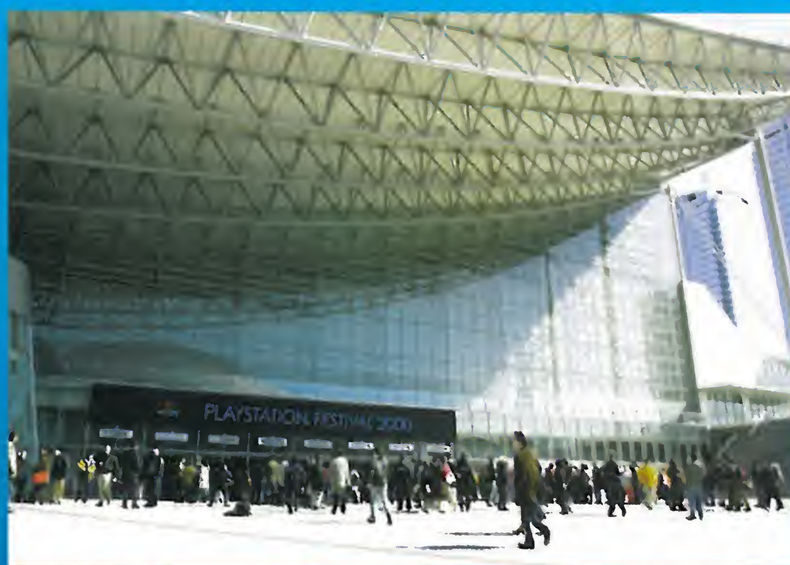
Unas semanas antes de su lanzamiento los japoneses habían podido ver una PS2 de *carne y hueso* durante la celebración en Tokio del *PlayStation Festival*. Los ánimos estaban al rojo vivo, todos querían comprobar en sus propias carnes si todo lo que se había dicho sobre la nueva consola, lo bueno y lo malo, era cierto. El sábado 4 de marzo, por fin, llegó el ansiado momento. Fue en el país natal de la PSX, Japón. La hora exacta de la llegada al mundo de la máquina: 07.00 horas, momento en el que la tienda especializada más madrugadora del país abrió sus puertas. *El* acontecimiento *PS2*, sin embargo, había comenzado el jueves 2 de marzo, día en el que los «otakus» más radicales acamparon en las calles de Akihabara, el barrio más grande de tiendas electrónicas de Tokio. Miles de jóvenes nipones se apostaron frente a los comercios más importantes del sector dispuestos a pasar frío y a dormir en la calle con tal de no quedarse sin su PS2.

La expectación era tal que los establecimientos del ramo no aceptaban pedidos por adelantado ni reservas ante el miedo de que, llegado el día del lanzamiento, no tuvieran ni una sola máquina que vender. Y sabían lo que hacían, ya que unos días antes la página web de Sony había comenzado a aceptar pedidos de la consola negra y azul y en pocos segundos 100.000 compradores bloquearon la sede. También decidieron que sólo se vendería una consola por persona. Era lo más ecuánime, a la vez que lo mejor para evitar la reventa de unidades.

El río de personas que iban llegando a Akihabara crecía por momentos. A las 02.00 horas del viernes ya eran 7.000 las personas que se concentraban en la zona.

EMPIEZA LA FIEBRE PS2

¿REALMENTE HAY ALGUIEN QUE NO SEPA AÚN NADA SOBRE PLAYSTATION2? NUNCA HASTA AHORA SE HABÍA PRODUCIDO EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS UN FENÓMENO MEDIÁTICO PARECIDO. PSMAG TE CUENTA CON TODO LUJO DE DETALLES EL LANZAMIENTO DE LA PS2 Y TE ADELANTA CUÁLES SERÁN LOS MEJORES JUEGOS QUE VESTIRÁ LA NUEVA CRIATURA.



Unos charlaban, otros amenizaban la espera jugando con una PSX en plena calle, algunos intentaban dormir. Todos pensaban en su nueva consola. Los «otakus» no estaban solos. Periodistas de medios de comunicación de todo el mundo les acompañaban, informando sobre el fenómeno social en el que se ha convertido el lanzamiento de PS2. La misma imagen se repetía en otras grandes zonas comerciales de Tokio, como Shinjuku y Shibuya. La situación era tal que la policía se vio obligada a intervenir, pidiendo a los propietarios de las tiendas que adelantaran su apertura ante el temor de que la riada de compradores siguiera creciendo y se produjeran problemas de orden público.

PRIMEROS COMPRADORES

Santa Yamagishi, un joven nipón de 22 años, era el primero de la larga cola que se extendía frente a la puerta del comercio Messe Sanoh, en Akihabara. Llevaba allí desde las nueve de la noche del jueves. Este fanático de los videojuegos pidió un día de vacaciones en el trabajo, el viernes, para asegurarse su puesto en la larga cola. No sólo quería la PS2 para jugar a *Ridge Racer V*, como muchos otros «otakus», sino también por la posibilidad de ver películas en DVD, por el título *Fantavision* y por su juego arcade favorito: *Drum Mania*. A las 09.00 del día D, treinta y seis horas después de que iniciara su espera, Yamagishi tenía en sus manos la máquina, *Ridge Racer V* y *Drum Mania* (con su Drum Controller). Todo por unas 100.000 pesetas.

UN MILLÓN DE CONSOLAS

A las 20.00 horas del sábado no quedaba ni una sola PS2 en ninguna tienda de Japón. Tres días después de su lanzamiento se habían vendido un millón de unidades. Cuando, hace cinco años, vio la luz la gris, se vendieron diez veces menos. En cuanto al software, de los diez títulos que salieron a la venta el 4 de marzo, se han comercializado 1.300.000 unidades. Según Sony, el lanzamiento de la PS2 también ha provocado un incremento de ventas de películas en formato DVD.

En cuanto a la producción de la nueva consola, Sony ha previsto fabricar medio millón de unidades al mes, al menos hasta la llegada de la máquina a Occidente, prevista para finales de año.

Hasta entonces, norteamericanos y europeos tendremos que seguir esperando con impaciencia para comprobar las veleidades de la nueva consola que, según una encuesta realizada en Japón, ha sido elegida como el producto con más posibilidades de éxito en el país. La encuesta, convocada por la publicación Nikkei Electronics, daba la oportunidad a los usuarios de votar los productos que serían más exitosos este año. PS2 ganó en la categoría de electrónica de consumo y su procesador en la de componentes electrónicos y semiconductores.

La nueva consola de Sony obtuvo el 80% de los votos, dejando muy atrás a la competencia. Dolphin alcanzó el puesto número 62 de la lista y la de Sega, Dreamcast, el octogésimo sexto. Sin embargo, desde el lanzamiento de PlayStation2 las acciones de Sony han bajado. En este descenso, además de las oscilaciones propias de los mercados bursátiles, tan desconocidas y extrañas para los neófitos, han tenido que ver los problemas técnicos detectados en una partida de tarjetas de memoria. Las quejas recibidas por unos 400 clientes, menos del 1% de los actuales propietarios de una PS2, empujaron a Sony a retirar del mercado las tarjetas de memoria defectuosas para esclarecer el origen del problema, que hace que se borre la información o los programas necesarios para que funcionen los discos de vídeo digital (DVD).

Con el lanzamiento de la PS2 en Japón han llegado al mundo ocho juegos, aunque mientras lees estas letras estarán apareciendo muchos más cada semana. Por ahora, te tendrás que conformar con una breve preview de estos diez (que no es poco). No obstante, prometemos mantenerte informado de los lanzamientos venideros, ¿de acuerdo?

LISTA OFICIAL DE JUEGOS QUE SALDRÁN PARA PLAYSTATION 2 EN LOS PRÓXIMOS MESES

- Onimusha (Sony)
- Extermin (Sony)
- Kakinoki Shougi (Ascii Corporation)
- Doukyo Billards Master 2 (Ask Co. Ltd)
- American Arcade (Astroll Co.Ltd)
- Love Story (Enix)
- Snowboard Supercross (Electronic Arts)
- Evergrace (From Software)
- Mahjong Taikai Millenium League 3 (Koei)
- Jikkyou World Soccer 2000 (Konami)
- Jikkyou Powerful Baseball 2000 (Konami)
- Mahjong Yarouze 2 (Konami)
- Gran Turismo 2000 (Sony)
- I.Q Remix (Sony)
- Be on Edge (Sony)
- Driving Emotion Type-S (SquareSoft)
- Gekikukan Professional Baseball (SquareSoft)
- Ex Billards (Takara)
- Golf Paradise (T&E Soft)
- Morita Shougi (Yuki Enterprise)
- Matrix Movie (Warner Home Video)
- L'arc En ciel (Sony Music Entertainment)
- Dead or Alive 2 (Tecmo)
- Armored Core 2 (From Software)
- Tekken Tag Tournament (Namco)

INTERNET Y PS2

Sony comenzará a vender en Japón PlayStation2, juegos, accesorios y productos relacionados con la consola a través de las páginas www.playstation.com y www.7dream.com a partir de este mes. Según publica la revista nipona Nihon Keizai Shimbun, entre un 30% y un 40% de los productos de la compañía se venderán a través de Internet en el futuro. Sony, consciente de la revolución económica, comercial, social y cultural que supone Internet, no está dispuesta a perder el tren de la modernidad y quedarse atrás.

Por otra parte, todo parece indicar que los usuarios de PlayStation2 no precisarán de forma necesaria de un módem para acceder a Internet, conexión que podrán realizar a través de un teléfono móvil. Sony planea conectar la consola a una red de televisión por cable de alta velocidad en el 2001. Hasta entonces, la opción del móvil permitirá navegar por la «red de redes». Otro asunto es lo que puede costar hacerlo, dadas las actuales tarifas de telefonía móvil, muy económicas.

Título: ***Ridge Racer 5***
Desarrollador: **Namco**
Género: **arcade de carreras**






Ridge Racer 5 ha sido la gran estrella del lanzamiento de la nueva consola de Sony. Está cosechando puntuaciones altísimas en todas las revistas especializadas japonesas, entre las que destaca el 34/40 de *Famitsu*, la publicación más vendida, exigente y prestigiosa de Tokio.

La principal novedad de *Ridge Racer 5* es el aspecto general del juego: un motor gráfico completamente nuevo capaz de mover más polígonos que ningún otro juego de carreras conocido hasta la fecha. Coches ultra-súper-mega-detallados, efectos de luz increíbles, velocidad a raudales y repeticiones tan espeluznantemente realistas que parecen películas. El sistema de juego permanece fiel al de *Ridge Racer Type 4*, un arcade puro con coches hiperrealistas que, en realidad, no responden a modelos reales. Música de súper lujo, como la de *Type 4*, con efectos de sonido en Dolby Pro Logic. Una pasada con mayúsculas. Pocos cambios en la mecánica de juego, pero ¿quién quiere cambios en algo que ya era genial?

Casi todas las revistas niponas coinciden en que *Ridge Racer 5* será superior gráficamente a *GT2000*, aunque eso es algo que no sabremos a ciencia cierta hasta no tener los dos juegos en nuestra propia consola... ¿El mes que viene? Ojalá.

Título: ***Street Fighter EX3***
Desarrollador: **Capcom**
Género: ***beat 'em up***




Todas las grandes compañías se suben al carro de las grandes consolas, y Capcom no podía ser menos. De hecho, junto con Namco, Koei, Konami y Square, Capcom es una de las cinco compañías confirmadas que han firmado un contrato con la X-Box de Microsoft justo antes de cerrar este número de *PlayStation Magazine*: ¡las cinco empresas más importantes de Japón ya están trabajando para Bill Gates!

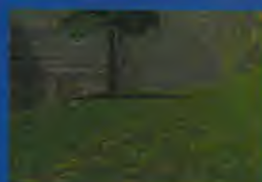
Pero, en todo caso, PS2 cuenta con una pequeña ventaja: el tiempo. La nueva máquina de Sony ya está a la venta en Japón, con decenas y decenas de grandes juegos en desarrollo, mientras la X-Box todavía está probando sus primeros pañales. Los juegos que aparezcan durante los primeros meses de vida de la Dos serán decisivos para su éxito.

Street Fighter EX3 pretende ser uno de ellos. Es ya el tercer *Street Fighter* en 3D, y ha sido programado por Akira, el equipo responsable de toda la serie. La principal novedad que encontramos en el juego es el sistema de lucha por parejas, similar al de *Tekken Tag Tournament*, que permite ataques combinados, llaves conjuntas, etc. Gráficamente, por supuesto, es muy superior a los anteriores *Street Fighter* para PlayStation, pero en todo caso dista mucho de las posibilidades de la máquina. Quizás lo más destacable es la posibilidad de jugar con hasta diez luchadores en pantalla (todavía no sabemos si será vía MultiTap, o contra luchadores controlados por la CPU). Un montón de personajes, muchos modos de juego, escenarios en 3D, ataques y llaves combinadas entre luchadores... La cosa promete. Además, por si eso fuese poco, podrás editar a tus propios personajes, ¿qué te parece?





Título: ***Eternal Ring***
Desarrollador: **From Software**
Género: **RPG en tiempo real**







Eternal Ring es el primer RPG en tiempo real para PlayStation2. En él controlas a Kain Morgan, un tipo muy duro que está buscando el «Eternal Ring» en una isla deshabitada pero plagada de demonios, magia negra y toda suerte de bichos de mala familia. A lo largo del juego deberás encontrar muchos otros anillos, que te conferirán poderes mágicos, fuerza, experiencia... Un juego de rol con climatología en tiempo real, batallas por turnos, gráficos en 3D... Una preciosidad. No alcanza el nivel de jugabilidad de *FFVIII*, pero su aspecto es imponente. Aun así, las revistas japonesas critican su poco sentido del ritmo, y aseguran que con unos meses más de desarrollo habría quedado mucho mejor. ¿Un juego a medias? Lo veremos dentro de poco...



ESCUELA PLAYSTATION2

Las nuevas tecnologías requieren su posterior aprendizaje, ya sea como usuario, programador, diseñador... La compañía japonesa Namco, que las caza al vuelo, ha tenido muy buenos reflejos y ya ofrece un curso de seis meses para programar y desarrollar juegos para PS2. La academia está ubicada en Yokohama, sede del centro creativo de Namco. El número de plazas se limita a quince y cada estudiante tendrá que pagar un millón de yenes (1.600.000 pesetas).

RECREATIVAS CON CORAZÓN PS2

Sony venderá componentes básicos de su nueva consola a varios fabricantes japoneses de máquinas recreativas. De esta forma, la compañía recuperará costes de fabricación y responderá a los deseos de estos fabricantes de disponer de placas basadas en PlayStation2, que son más potentes que las utilizadas en la actualidad. Así, los diseñadores de recreativas podrán desarrolar juegos de una calidad muy similar a los creados para PS2.





Título: ***Kessen***
Desarrollador: **Koei**
Género: **Estrategia en tiempo real**

El género de la estrategia está algo desierto en el mundo de las consolas, pero eso es algo que cambiará para siempre con la llegada de la Dos. Prueba de ello es *Kessen*, la adictividad hecha juego.
La gente de Koei es experta en este género, y eso es algo que se nota nada más ver *Kessen*: gráficos imponentes en 3D para un sistema de juego divino, siempre en tiempo real. Koei siempre ha utilizado la historia como musa para crear sus juegos, y *Kessen* no es una excepción. En él jugaremos en plena guerra civil japonesa: una guerra medieval en la que podremos controlar a los comandantes de los distintos ejércitos.
Gráficos sublimes, profunda jugabilidad y un nivel extremo en cuanto a estrategia. No resultará nada recomendable para quienes no cuenten con una gran experiencia en este género, pero eso es lo que les sucede a todos los grandes juegos de estrategia, ¿no?
La forma en que avanza el juego es similar a la de una novela. Cada nivel empieza con una especie de «obra de teatro» o «minipelícula» en la que comienza un conflicto histórico real. A partir de lo que sucede en esta secuencia de vídeo, tendrás que actuar, en el mismo escenario, con los mismos protagonistas, etc. Lo mejor es que, una vez que has dado las órdenes pertinentes a tu ejército, puedes moverte en tiempo real por el escenario para ver luchar cuerpo a cuerpo a cientos de soldados. Casi como si controlaras la cámara de una película, pero sin cables, sin director, sin pausas... Lo que sucederá en los niveles siguientes dependerá de si ganas la batalla en el nivel en el que estás, del número de bajas, etc. Así, contarás con diversas historias posibles y varios finales. Mola, ¿no?





CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DE PLAYSTATION2

• CPU
128 Bit Emotion Engine
Velocidad de reloj: 300 MHz
Memoria del Sistema:
32 Mb Direct Rambus
Coprocesador: FPU
Unidades vectoriales: VU0 y VU1
Velocidad de Coma Flotante:
6.2 Gflops/segundo
Transformación de formas geométricas 3D:
66 millones de polígonos/segundo
Compresor de imagen: MPEG2

• Gráficos
Velocidad de reloj: 150 MHz
Potencia: 128 Bit
Banda de Bus de D-RAM:
48 Gb por segundo
Configuración de píxels:
modo RGB, con Alpha Z Buffering
Máxima cantidad de polígonos movibles:
75 millones de polígonos/segundo

• Sonido SPU2+CPU
Numero de voces: 48 canales simultáneos
SPU2 más el canal en tiempo
real proveniente del software
Frecuencia de sampleo:
44.1KHz ó 48 KHz (depende del juego)

• Procesador I/O
(convertidor para juegos de PSX)
CPU Core: el de la PlayStation actual
Velocidad de reloj: 33.8 MHz ó 37.5 MHz
(depende del juego)
Potencia: 32 Bit

• Puertos
Dos puertos para mando tipo IEEE 1394
Dos Universal Serial Bus (USB)
Un puerto de comunicación tipo PCMCIA

• Tipo de Lector
DVD-ROM (compatible con CD-ROM)

• Periféricos
Dual-Shock 2 (todos los botones analógicos excepto Select y Start)
Tarjeta de memoria exclusiva para PS2 de 8 MB
Cable AV (Audio y Video)
Plataforma para sostener verticalmente la PS2
Cable AC (corriente)
Cable S-Video (para determinados aparatos de televisión)
Adaptador RF (para determinados aparatos de televisión)
MultiTap exclusivo de PlayStation2
Cable AV por Componentes (con sonido y vídeo por vías separadas RCA)
Plataforma para sostener horizontalmente la PS2



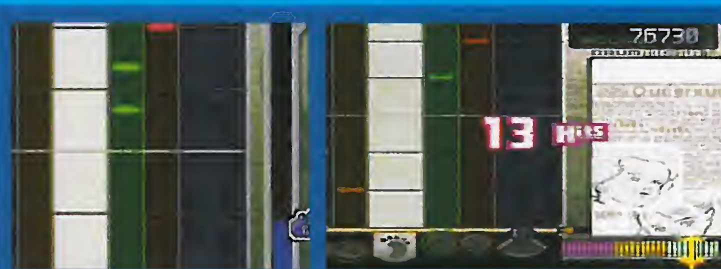






Título: ***Stepping Selection***
Desarrollador: **Jaleco**
Género: **Simulador de baile**

Todo estábamos convencidos de que el primer simulador de baile para PS2 sería de Konami, estilo *Dance Revolution*, pero no, oh sorpresa. Jaleco se ha adelantado a Konami con la versión consolera de su allá famosa recreativa *Stepping Selection*. Aparece en un doble CD (y no en un DVD), y cuenta con decenas de canciones famosas de las casas discográficas Avex y BMG. Entre ellas podremos encontrar algunas de Back Street Boys —como *Larger than Life*—, Britney Spears —como *Baby one more time*— o Steps —como *Hold on my heart*—, aunque muchas otras serán de grupos japoneses que no nos sonarán de nada. Para completar la versión casera de la recreativa original, el juego de PS2 incluirá algunos modos de juego nuevos, como el denominado Mirror (no nos preguntes en qué consiste, porque no tiene pinta de ser un «Modo Espejo» tradicional). Con el juego también saldrá a la venta una «alfombrilla» de baile especialmente diseñada para *Stepping Selection*: la pones en el suelo, enciendes la consola y... ¡a bailar se ha dicho! Vamos a ahorrarnos una pasta en discotecas. Vídeos MPEG de gran definición, un montón de personajes y un controlador muy especial, ¿eh?



Título: ***Drum Mania***
Desarrollador: **Konami**
Género: **Simulador musical**

Konami continúa apostando por la música interactiva, debido al tremendo éxito de sus últimos arcades de baile, música, instrumentos... Cientos de nipones se han pasado horas y horas enganchados a *Drum Mania* en el PlayStation Festival 2000: un juego que te permite tocar una batería conectada a la consola, al compás de la música del juego.

Junto con la batería, en la versión para PS2 se puede conectar también un mando-guitarra, y dos jugadores-músicos pueden unir su talento al servicio de las musas (en la recreativa sólo había batería). También se sabe que podrá participar un tercer jugador al mismo tiempo, pero no tenemos ni idea de qué hará ni dónde enchufará el presunto tercer instrumento (¿un micrófono a un puerto USB, tal vez?). Una forma divertidísima de montarte un karaoke en casa, pero para ello deberás tener bastante habilidad, ya que la batería-mando es especialmente pequeña.





Título: *Fantavision*
Desarrollador: Sony
Género: Puzzles

Ya sabes lo mucho que le gusta a Sony hacer juegos raros. Eso de ajustarse a un género de moda no va con ellos. Menos mal, porque gracias a eso han surgido decenas de géneros hasta entonces inimaginables: *Parappa* fue el pionero de los juegos de baile, *Bust A Groove* el precursor de los simuladores de baile, *Kurushi*, *Kula World*... Incluso *Porsche Challenge* resultó la mar de original, siendo la primera vez que se lanzaba un juego en el que todos los coches eran del mismo modelo, acompañando al lanzamiento del Porsche Boxter en Alemania (aquí ese modelo llegó cuando el juego ya se había pasado de moda, hace más o menos un año, pero qué se le va a hacer).

Fantavision sigue los pasos de sus antecesores poniendo al alcance del jugador un género completamente nuevo. Más o menos. En realidad, se trata de un título de puzzles estilo *Tetris*, pero con una diferencia sustancial: los bloques que destruyes, se convierten en fuegos artificiales. Esto significa que, uniendo piezas en función de su color y su forma, consigues hacer que «se fundan», produciendo explosiones en la pantalla. Según el color y la cantidad de las piezas destruidas, los fuegos artificiales resultantes son más grandes o pequeños, en forma de combos, con diferentes formas, etc. Puede parecer una idea simple, pero cambiarás de opinión cuando veas esos efectos —siempre diferentes, en cada partida— en la pantalla de tu televisor.






EL PRECIO DEL DESARROLLO

La inversión realizada por Sony para desarrollar la PlayStation2 es un dato desconocido hasta ahora. Seguramente, ni siquiera Sony podrá cuantificar exactamente el dinero que ha costado «inventar» la consola. Ahora hay que hacer rentable la nueva tecnología, para lo que se requiere dinero real. Según publicó recientemente la revista Tiempo, crear un juego para la Sega Megadrive de hace diez años costaba unos 35 millones de pesetas. Para PlayStation, la cifra ronda los 345 millones de pesetas. Algunos diseñadores de software prevén que desarrollar un juego para PlayStation2 puede llegar a requerir un presupuesto de 690 millones de pesetas. El presidente de Capcom, Kenzo Tsujimoto, declaró recientemente al semanario norteamericano Newsweek que «de las 2.000 empresas que pueden producir estos videojuegos sólo unas 200 podrán afrontar las costosas producciones y, por lo tanto, sobrevivir».

Título: *A-Train*
Desarrollador: ArtDink/SLG
Género: Simulador de trenes

A-Train es, posiblemente, uno de los juegos para PS2 que jamás llegarán a nuestras costas. Pero aun así, hay que reconocer que tiene mérito. Seguramente estarás pensando lo mismo que nosotros cuando oímos hablar de este tipo de juegos por primera vez: ¿conducir trenes de cercanías? ¿Qué tiene eso de divertido o interesante?» Sin embargo, debes tener en cuenta un par de cosas: primero, que sus gráficos son poco menos que reales y están inspirados en trayectos reales de las redes ferroviarias japonesas, con lo que está asegurado que su valor «turístico» será enorme; y en segundo lugar, que los trenes japoneses son los más rápidos del mundo, algo que sin duda asegura una sensación de velocidad increíble, conjuntamente con la gran definición de los gráficos.

Aparte de esas dos cosas, todo lo demás parecen pegas: vas sobre raíles, así que no hay forma de derrapar, tirar de freno de mano, adelantar ni nada de lo que tanto te gusta hacer en los juegos de carreras. Aquí de lo que se trata es de controlar la velocidad del tren para llegar puntualmente a cada parada, etc. Otro problema es el control, tremendamente complejo. No es que pensemos que conducir un tren de verdad sea un trabajo para bobos, estamos seguros de que resulta complicado, pero... ¿para que queremos nosotros aprender a conducir un tren japonés, si son completamente diferentes a los nuestros? Además, no se trata de un solo tipo de tren, sino de nada menos que cuarenta. Cuarenta trenes a lo largo de todo el juego, con infinidad de rutas reales, condiciones climatológicas distintas en tiempo real, pasajeros, paradas, horarios... Por fin entenderás, al menos, las múltiples razones que tienen los trenes de verdad para llegar siempre tarde.





Distribuidor: Infogrames
Fabricante: Infogrames
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí

World Trophy 4X4

DESPUÉS DE DEMOLITION RACER, INFOGRAMES TENÍA GANAS DE HACER ALGO TODAVÍA MÁS BESTIA. ¡Y, DEMONIOS, LO HA CONSEGUIDO!





No necesitas que te digan cuál es el Hummer, ¿verdad? Con todo el cine yanki que te tragas...





¿Alguna vez has jugado a un título llamado *Monster Trucks*? Era un juego de Reflections —creadores de *Destruction Derby* y *Driver*— que apareció cuando la PlayStation todavía era muy joven. En aquella época todavía pensábamos que los juegos evolucionarían, y le concedimos un 8/10 seguros de que, con el tiempo, sería superado... Hace ya casi tres años de aquello y nadie ha sido capaz de acercarse siquiera al nivel de calidad de *Monster Trucks*. Ni en gráficos, ni en control, ni en suavidad, ni en modos de juego...

Pero la vida sigue, qué demonios, y no hay más remedio que intentar mejorarse, ¿no? Aunque todos sepamos —ahora que el tiempo nos ha hecho muy sabios— que los juegos de Reflections sólo pueden ser mejorados por Reflections. Lo intentó dos veces la gente de Pitbull, los creadores de la serie *Test Drive*, con *Test Drive Off Road* y *Test Drive Off Road 2* (que no tienen nada que ver con los demás *Test Drive*, de carreras sobre asfalto). Naturalmente, no lo consiguieron, pero al menos *Off Road 2* resultó ser un título muy divertido: un arcade de carreras de coches todo terreno que te permitía correr por lugares preciosos a lo largo de medio mundo.

Y *World Trophy 4x4* ofrece más o menos lo mismo. *World Trophy 4x4* es de Infogrames, que se aventura en este género por primera vez con un producto bastante prometedor. Gráficos suaves y muy bonitos, una conducción arcade pero con pequeñas dosis de realismo, un montón de coches... La cosa promete. Sí, claro, tendría que mejorar mucho, mucho, muchísimo para rivalizar con *Monster Trucks*, pero es que eso es poco menos que imposible.

A la versión de *WT4x4* que hemos probado todavía le quedan un par de retoques, pero ya hemos podido ver con qué contará el juego final: cacharros con tracción a las cuatro ruedas corriendo por barro, roca, tierra y grava;

«Cuando lo vimos pensamos que se trataba de un *Test Drive Off Road 3*»

escenarios enormes con multitud de rutas en los que te perderás a menudo; problemas de adherencia y peso que te harán derrapar sin querer, dar saltos enormes para acabar chocando contra paredes rocosas o incluso dar vueltas de campana... No, nada de daños en tiempo real. Y tampoco un modo basado en la destrucción de otros coches, como en *Monster Trucks* o *DD*. Pero al menos, estamos seguros de que *WT4x4* será mejor que ningún *Off Road*. ■

ATENTO A...

ESTOS CACHARROS



Todos los coches que aparecerán en *World Trophy 4x4* serán reales: el famoso Hummer (coche oficial del ejército estadounidense), el Jeep Cherokee, algún que otro DMG... Lo que todavía no sabemos es si el juego final contará con licencias de las marcas o se tendrá que inventar los nombres de estos cacharros.



LO MEJOR
- Gráficos más que aceptables
- Gran variedad de coches

LO PEOR
- Demasiado parecido a *Test Drive Off Road 2*

PREVIO AVISO
Si no tienes *Test Drive Off Road 2*, éste te encantará (será algo mejor); pero habrá que ver si merece la pena para quienes ya estén hartos de aquél y de *Monster Trucks*...





CONCURSO

colin | mcrae | rally | 2.0™

[illegible] los rallies está aquí de nuevo. ¿Estás preparado? Ponte hasta las cejas de barro, derrapa, acelera, frena, sujeta el volante, adelanta a tus contrincantes... No hace falta que te enfundes el casco y el mono para sentirte en la piel del campeón mundial de Rally. Empieza por contestar correctamente a las preguntas que te formulamos, consigue tu ejemplar de *Colin McRae Rally 2*, pon en marcha la PlayStation y... ¡Cuidado con esa curva!



LAS PREGUNTAS

1. ¿Cuántos polígonos componen los coches que aparecen en *Colin McRae Rally 2*?
2. ¿Qué compañía ha desarrollado el título?
3. ¿Quién es el copiloto de Colin McRae?
4. ¿Cómo se llama la mascota de Global Game?
5. ¿Qué coche conduce el piloto que da nombre al juego?

LOS PREMIOS

- Primer premio: un juego completo *Colin McRae Rally 2*, un porta CD PlayStation y tarjeta de memoria de 8 MB.
- Segundo premio: un juego completo *Colin McRae Rally 2* y un porta CD PlayStation.
- Tercer a quinto premios: un juego completo *Colin McRae Rally 2*.

BASES DEL CONCURSO

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de la compañía Global Game y de MC Ediciones.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Global Game España antes del 30 de abril. No se aceptarán reclamaciones por pérdida de Correos.
- El sorteo se celebrará el 2 de mayo.
- Sólo se aceptará un cupón por lector. No se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores se publicará en próximas ediciones de la revista.
- Los premios se retirarán en las tiendas Global Game más cercanas o se enviarán por Correos.

Recorta por aquí

Nombre: Alex KINCHELLA
Domicilio: edificio Sol-Neu 1-4
Población: Soldeu.
Provincia: —
Código Postal: —
País: ANDORRA.
Teléfono: 851654.

Enviar a: Concurso PlayStation Magazine
Global Game España
C/ Salamanca, 27, 5º - 9ª
46005 Valencia



Mascotte Global Game

Respuestas:

1. 700 polígonos.
2. CODEMASTERS.
3. NICKY GRIST
4. SATURNITO
5. FORD FOCUS WRC.








GLOBAL GAME

GANADORES CONCURSO *GT2* (GLOBAL GAME)

Primer premio: un juego completo *GT2*, un porta CD PlayStation y una tarjeta de memoria de 8MB
Pablo Verdú Martínez
Valencia

Segundo premio: un juego completo *GT2* y un porta CD PlayStation
Juan Recio Herrero
Valladolid

Tercer, cuarto y quinto premios: un juego completo de *GT2*
-Rosi Márquez Calvo
Melilla

-Josep Manel Rafael Acal
Sta. Perpetua de Mogoda (Barcelona)

-Luis Enrique Ribas Bayó
Espluges de Llobregat (Barcelona)

DIRECCIONES DE GLOBAL GAME EN ESPAÑA

• Madrid
Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88

• Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69

• Madrid
José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46

• Valladolid
La Merced, 4 (junto Plaza Sta. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

• Valencia
Zona Xuquer
Próxima apertura

• Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

• Valencia - Quart de Poblet
Pizarro, 5
Tel. 96.153.75.20

• Valencia - Alzira
Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

• Albacete
San Antonio, 20
Tel. 967.19.12.11

• Las Palmas
Alameda de Colón, 1
Tel. 928.382.977

• Tenerife - La Orotava
Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua)
Tel. 922.32.61.14

• Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal, 7
Tel. 922.15.14.24

• Zaragoza
Sta. Teresa, 7
Tel. 976.56.36.69

• Vitoria/Gasteiz
Basoa, 14
Tel. 945.21.45.96

• Vitoria/Gasteiz 2
Próxima apertura

• San Sebastián/Donostia
Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

• Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

• Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

• Santiago de Compostela
Centro Comercial Área Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

• Melilla
General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61

Distribuidor: EA Sports
Fabricante: Visual Sciences
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí

F1 2000

¿NO HAY NADA A SALVO DE EA? POR FIN, LA FÓRMULA UNO, CONSIGUE UN BUEN PRESUPUESTO



Estas impresionantes imágenes muestran que el juego utiliza estadísticas de 1999, de momento. Pero cuando salga a la venta, tanto las estadísticas como la ropa y los conductores estarán al día

Los recién llegados a la Formula Uno suelen tardar algunas temporadas en tomar velocidad, y pasan carrera tras carrera siguiendo el rastro de los grandes, como Ferrari y McLaren. Las artes electrónicas son casi igual de grandes cuando se superan, y cuando lanzan su primer juego de F1 (haciéndolo coincidir con el inicio de esta temporada del Grand Prix) buscan el primer lugar en el podio.

Por primera vez —si EA no sale rodando de la pista en la primera curva— podrás jugar con un juego de Fórmula Uno que alardea de estar al día en cuanto a conductores y equipos se refiere, desde el principio de temporada. Ya no hace falta perder tiempo escribiendo los nombres correctos, porque estarán ahí.

Claro que todos los circuitos están reproducidos al detalle, y *PSMag* os avisa de que son las realizaciones más bonitas de PlayStation hasta hoy. También los coches son realizaciones esmeradas, que se completan con los patrocinadores y los trajes para la próxima temporada, unas cabinas de fábula y lucecitas en el volante que se encienden y apagan cuando cambias de marcha. Aaah.

Las opciones establecidas son un poco más sencillas que las de otros juegos de F1, e incluso el sistema de telemetría en total funcionamiento (que informa del funcionamiento de tu coche en cada fase) es de fácil acceso y te ayudará a resolver cualquier fallo de tu vehículo.

Al final de toda la escala está la opción de «mejores momentos

> **«Luis Villamil se encarga de la retransmisión en castellano»**

de la carrera», que te permite seleccionar cinco o seis episodios clave de la carrera, incluyan o no a tu conductor. Hay que destacar el trabajo de doblaje al castellano, al más puro estilo televisivo, de Luis Villamil, que ofrece en todo momento los detalles más interesantes del desarrollo de la carrera.

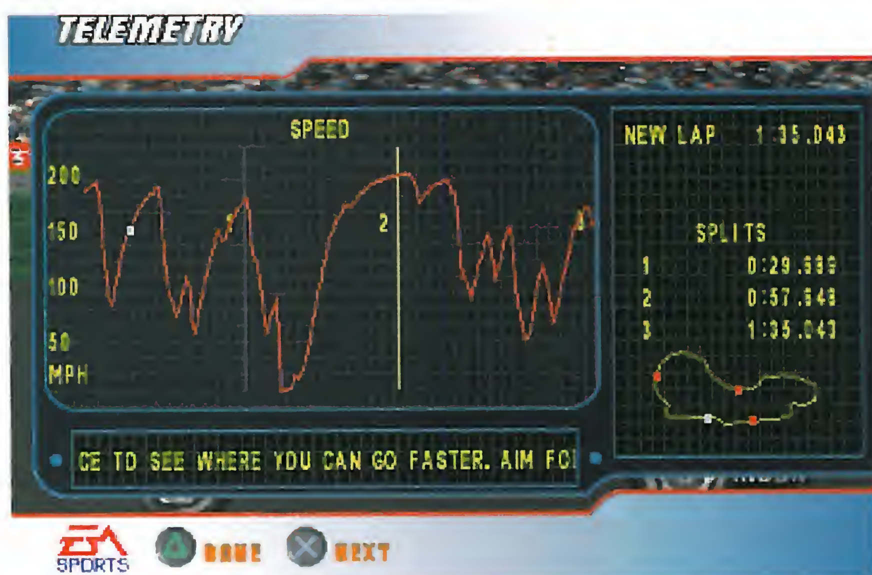
¿Han olvidado algo más? Sólo el olor de WD-40. ■



El túnel de Mónaco, tan rápido que da miedo, tan oscuro que desconcierta y ¿por qué se ve ese azul cielo en los retrovisores?

ATENTO A...

ESAS PANTALLAS DE ALTA TECNOLOGÍA PARA LA PUESTA A PUNTO DEL COCHE



¿Por qué perder horas ajustando tu potencia en fracciones de milímetro cuando apenas siete posiciones diferentes, para la parte delantera y trasera del coche, son suficientes? Combínalas con las opciones para el volante y los frenos y ganarás competencia para regular tu vehículo. Tu vida y la del coche están en juego.



LO MEJOR
- Pistas fabulosas
- Sistema de telemetría muy útil

LO PEOR
- Mmm, menos coches que *GT2*
- Doble mmm..., sin modalidad Rally

PREVIO AVISO

F1 2000 promete ser un contendiente serio. Dejando de lado los pinchazos y los contratiempos del equipo de asistencia, no hay razón para que no gane la carrera de las listas de este año

Ronaldo V-Fútbol

LUIZ NAZARIO DE LIMA ES EL MEJOR JUGADOR DE FÚTBOL DEL MUNDO, PERO ¿CÓMO LE IRÁ EN LA PLAYSTATION?

El último juego que presenta Infogrames en la serie *V* de títulos deportivos de gran éxito es *V-Fútbol.* Tanto éxito tiene la serie que El Fenómeno en persona está dispuesto a dar su consentimiento. Y, seamos francos, dinero, precisamente, no necesita.

La idea de Infogrames es recrear el ambiente de carnaval que envuelve un partido brasileño internacional: explosión de colores, ruido, exuberancia y esa expectación absoluta que hace que los comentaristas, pasmados, se desesperen ojeando su *Libro de Clichés. Ronaldo V-Fútbol* imitará este efecto con los cánticos de las multitudes que son, claramente, sudamericanas; estadios espectaculares y un montón de imágenes de jugadores brasileños en el menú y las pantallas de selección de opciones.

«Los jugadores brasileños salen al campo agarrados de la mano»

El nivel de detalle se percibe de inmediato, cuando los jugadores de Brasil salen agarrados de la mano al campo, mientras la multitud canta al son de los tambores y a ritmo de samba, y comienza a lanzar bengalas al campo. Los gráficos están a la altura de los de *FIFA* y bajo el elegante aspecto externo, se esconde una estructura de gráficos competente.

Cada jugador de campo tiene características propias (altura, complexión, además de una serie de habilidades con la pelota), pero Infogrames cuenta con la IA para que delires un poco. Hay que modelar el comportamiento individual de cada jugador, de manera que serán como sus homólogos en la vida real. La idea es que podrás anticiparte a los movimientos de tu equipo debido a que ciertos jugadores realizan determinadas carreras. O podrás deshacer una jugada del equipo oponente porque sabes que tal jugador siempre va en busca de su compañero de juego predilecto. En el caso del portero, que es de suma importancia, la IA no se ha hecho efectiva del todo aún, pero todo esto, junto con la habilidad para cambiar de táctica sin interrumpir el juego, resulta muy emocionante.

V-Fútbol se parece más a *ISS* que a *FIFA,* en cuanto al método de control y el estilo de juego. Pero aún queda por ver si el chico maravillas brasileño tiene estilo para vencer las diversiones de Konami. ■







Los pases cortos y los cruzados pueden controlarse desde cualquier altura y sin perder movimiento, siempre que seas lo suficiente bueno con el *pad,* claro

ATENTO A ...

LAS INNOVACIONES DE LA MODALIDAD *KNOCKOUT*



En esta modalidad puedes jugar hasta un cierto número de goles sin tiempo límite, como hacen los chavales en Brasil. Resulta fantástico si hay muchos como tú que se mueren de ganas de jugar...



LO MEJOR

- Diversas opciones de juego
- Fantástica ambientación
- Equipos de sueño

LO PEOR

- Falta IA en el portero
- Estadios poco reales
- No hay modo de entrenamiento

PREVIO AVISO

Es difícil saber cómo *Ronaldo V-Fútbol* saldrá parado ante la sólida competencia de *FIFA* y *ISS.* Los primeros signos parecen prometer, pero a los fabricantes no les queda mucho tiempo para producir los beneficios necesarios

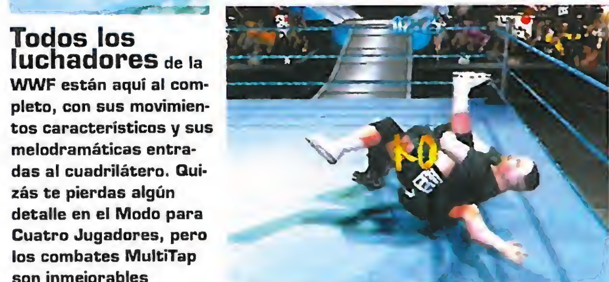
Distribuidor: Proein
Fabricante: Yukes
Jugadores: De uno a cuatro
Disponible: Sí

WWF Smack Down

¿CHICAS KARATECAS Y TIPOS MÍSTICOS? ¡VAYA COMBINACIÓN! ¿O PREFIERES A UN ZOQUETE CON TRAJE DE LYCRA?









Todos los luchadores de la WWF están aquí al completo, con sus movimientos característicos y sus melodramáticas entradas al cuadrilátero. Quizás te pierdas algún detalle en el Modo para Cuatro Jugadores, pero los combates MultiTap son inmejorables

Tanto si consideras que el *wrestling* es el equivalente de las luchas de gladiadores como si crees que no es más que un culebrón patético, es innegable que este deporte *yankee* aporta un material inmejorable al mundo de los videojuegos. Como otros títulos de la competencia, *WWF Smack Down* presenta a los verdaderos luchadores de la federación, con sus típicas llaves, burlas y compañeros de equipo. Puedes luchar con tres compañeros a la vez, y también se presenta la Modalidad de Crea-Un-Luchador, en la que puedes moldear un guerrero a tu imagen y semejanza (o, si lo prefieres, puedes crear un armario ropero con pantalones de ciclista).

Aquí encontrarás todas las llaves conocidas en este mundo y, además, a veces puedes encontrar armas fuera del cuadrilátero. Y no sólo en éste, porque en *WWF Smack Down* —igual que en la tele— las estrellas a menudo se enzarzan en peleas entre bastidores. Estas escenas tienen lugar en lugares tan exóticos como salas de calderas, aparcamientos o vestíbulos. En función del personaje que escojas, es posible que la ausencia de cuerdas en las luchas fuera del cuadrilátero te den ventaja, aunque lo más importante es que te ofrecen una mayor variedad. Hay diversas competiciones a tu disposición, incluyendo los espectaculares combates en jaula y los Combates Reales. También puedes competir en el Modo Profesional, o en otros más realistas, como las opciones Smack Down, El Rey del Cuadrilátero y A Tumba Abierta. Ya ves.

La jugabilidad es frenética, sobre todo cuando hay cuatro luchadores en pantalla a la vez. A menudo, la acción es algo confusa, especialmente, cuando la cámara se acerca y se aleja sin parar intentando que no pierdas de vista a ninguno de los luchadores. Del

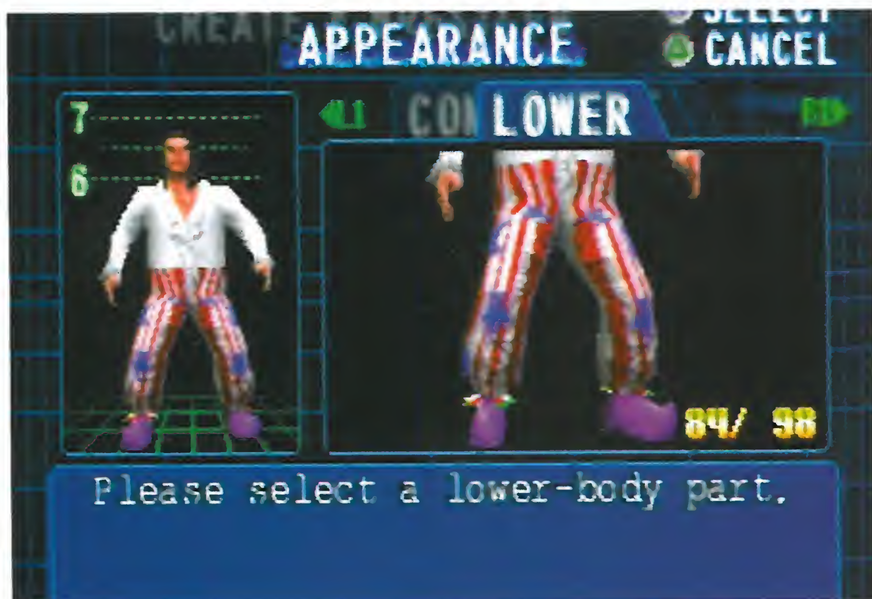
> «Están todas las llaves conocidas del *wrestling*»

mismo modo en que el Todos-Contra-Todos puede ser muy divertido, las intrusiones espontáneas de los luchadores resultan muy molestas. Por fortuna, puedes deshabilitar esta opción en el menú.

WWF Smack Down puede ser una buena aportación a este género. Por el momento, parece que tendrá tanto una buena jugabilidad como una representación cuidada del *wrestling* estadounidense, con la excepción de que los participantes serán simplemente competitivos. ■

ATENTO A...

¡CÁMBIALE LOS PANTALONES Y SERÁ UN TÍO NUEVO!



Si los pantalones ceñidos y las barbas no son de tu agrado, puedes pasar un rato creando tu propio luchador. Además de su aspecto, puedes elegir su personalidad, sus movimientos característicos y su estilo de lucha. ¡Y a continuación os presentamos a... Pepe «El Sepulturero» Gutiérrez!



LO MEJOR
- Atmósfera televisiva
- Crea a tu propio luchador
- Lucha con cuatro tipos a la vez

LO PEOR
- ¿Dónde está Big Daddy?
- Un poco repetitivo
- ¿Quién diablos es el Sr. Culo?

PREVIO AVISO
Un buen juego de lucha, pero su aportación al género se queda en un aumento de las estadísticas. Otra vez. Gracias al elevado número de competiciones, la esperanza de vida del juego será bastante larga, y en la modalidad multijugador las risas están garantizadas.

Distribuidor: Infogrames
Fabricante: Infogrames
Disponible: Sí
Jugadores: Uno

Premier Manager 2000

¿TE GUSTARÍA ESTAR AL MANDO DEL AC MILAN? ¿TE DAS CUENTA DE QUE PODRÍAS ENCARGARTE DEL HERTHA BERLIN? LUEGO EMPEZAR A PENSAR EN LAS ESTRELLAS...

En vez de Gremlin, ahora lee Infogrames y en lugar de '99, lee ahora '00 porque uno de los primeros juegos futbolísticos de dirección se ha actualizado. Nos dice Infogrames que *Premier Manager 2000* reutiliza sólo el 30% del código de *PM '99*, o sea que debe haber, en algún lugar, una papelera sobrecargada de hechos y figuras. Pero con la oportunidad de dirigir los clubes de cinco de las ligas europeas más importantes, más todo el drama de un encuentro de tercera división, sus encantos tácticos podrían tentarte a acercarte a la línea de banda.

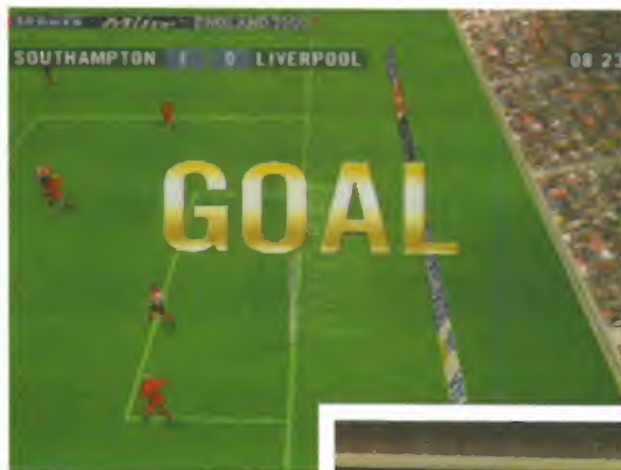
De hecho, *Premier Manager 2000* tendría un nombre más adecuado si se llamara European

> «...todo el mundo, desde el Rotherham al F.C. Barcelona»

Manager, porque el único aspecto que hace que venda es su habilidad para trasladarte a los «redescubiertos» equipos de Francia, Italia, Alemania, España e Inglaterra. Las dos primeras divisiones de cada nación europea están de oferta, así como el cargo de director y las tres ligas estándar de Gran Bretaña, de manera que puedes dirigir a todo el mundo, desde el Rotherham al Real Madrid. El juego reproduce 300 equipos y 5.500 jugadores en total y, con unos contratos y unas lesiones más realistas, que incluyen las decisiones de Bosman, puedes ver cómo se lesionan y luego puedes escaparte a climas más soleados cuando se recuperan. La acción del juego se reduce aún a ver parpadear tus listas de posesiones y a leer los comentarios. Pero con el uso del motor de juego *Actua Soccer 3*, se te invita a las impresionantes mejores jugadas, presentadas por el legendario Barry Davies.

Uno de los grandes problemas de *Premier Manager* siempre fue que los menús estaban metidos uno dentro del otro de manera que, como una muñeca rusa, tenías que vagar por todas las pantallas intermediarias antes de llegar al que deseabas. Para eliminar este problema, Infogrames ha desechado el antiguo menú inicial para introducir un sistema más lógico de menús que aparecen por la parte superior y lateral de la pantalla, de modo que puedes modificar los precios de las entradas o cambiar de equipo siempre que no estés en pleno juego.

Aunque está más elegante y fino que nunca, *PM 2000* tendrá que tener un juego maravilloso para sacar a *LMA Manager* de su primer lugar en la lista. Sin el despliegue interno de *LMA* y sin su inteligente método de control, no está muy claro si los adictos a los juegos de dirección abandonarán tales lujos a favor de la emoción de pillar un futuro partido de Vieri. ■



Las mejores jugadas te mostrarán toda la acción excitante que las listas básicas de posesión no te ofrecen. ¡Devuélveles la pelota!



Desciende a las ligas inferiores para armar las mejores broncas





ATENTO A ...

LAS MEJORES JUGADAS



La evolución de los juegos de dirección se ha encaminado a mantener el mismo juego y a obtener unas «mejores jugadas» cada vez más sofisticadas. *PM 2000* ha tomado un atajo al usar los gráficos de su colega *Actua Soccer 3* para recrear estos momentos de fútbol líquido. Te quedarás boquiabierto al ver a los jugadores poligonales andar por el campo y desperdiciar lo que parecen oportunidades imperdonables marcar.



LO MEJOR
- Equipos continentales
- Repetición de las mejores jugadas
- Mejor sistema de menús

LO PEOR
- De difícil manejo
- No hay ambiente de gran partido

PREVIO AVISO
Esta nueva adaptación de *PM 2000* no va tan lejos como nos hubiera gustado. Aunque podemos ver algunas mejoras (en especial en los menús), el resto, como por ejemplo el despliegue interno del juego, se ha quedado más o menos como era

Distribuidor: Virgin
Fabricante: Capcom/Akira
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí

Street Fighter EX2 Plus

¿TE CREÍAS UN EXPERTO EN KUNG-FU? *STREET FIGHTER* TE LLEVA A UNA NUEVA DIMENSIÓN



Los gráficos de *Street Fighter* para PlayStation son lo más resultón. ¡Impresionante la velocidad a la que se mueven estos polígonos!



¡Las artes marciales en su mejor exponente! *Street Fighter* nunca ha sido un ejemplo de delicadeza en los movimientos...



¿Pensabas que *Street Fighter* había sobrepasado su límite de ventas? Ya han pasado más de diez años desde que se publicó el primero, pero gracias a unos cambios por aquí y otros por allá, esta serie continúa siendo tan popular como siempre. La fórmula de jugabilidad evoluciona al ritmo de una tortuga reumática y aunque este juego nunca ha conseguido salir del redil del 2D, parece que a sus fans no les importa demasiado.

Pero parece ser que lo han intentado con *Street Fighter EX2 Plus*. De hecho, éste es el segundo juego de *Street Fighter* que experimenta con la presentación en 3D, aunque en realidad los movimientos están basados en la serie *Alpha* en 2D. Como decíamos, los extraordinarios movimientos *Alpha* de los anteriores lanzamientos han sido sustituidos por un sistema de lucha más intuitivo. Ahora los *combos* son más fáciles porque tienen más lógica y, de una forma instintiva, sabes qué botón debes pulsar a continuación.

Sin embargo, para los amantes de los efectos visuales en 3D, el juego todavía funciona en 2D. Todavía no hay movimientos de lado —un elemento que introdujo realmente *Tekken 3*—. Por desgracia, los decorados también son de la vieja escuela, aunque eso sí, conservan el auténtico espíritu manga.

Lo más destacado de *SF EX2 Plus* es la velocidad. Es fundamental una buena coordinación entre la mano y el ojo, y del todo imprescindible cuando intentes ejecutar movimientos espectaculares. Además, hay un buen número de personajes entre los que elegir, cada uno con su propio estilo. Algunas caras debutan por primera vez, pero seguro que estarás encantado de volver a ver a todas las viejas glorias. Los combates entre Ken y Ryu o entre Chun-Li y Guile caldearán el ambiente.

Hay un montón de *extras* para el fan acérrimo. El modo Director

«SF EX2 Plus conserva el espíritu manga»

te permite grabar y editar tus combates favoritos. Por supuesto, puedes guardar esas secuencias en la tarjeta de memoria y hacer gala ante los colegas de tus heroicidades en *Street Fighter*. Al completar los niveles conseguirás juegos *extra*, que consisten en romper todo tipo de cosas a golpes, o también en ejercicios cronometrados.

Street Fighter es como la biblia de los *beat 'em up*. Los efectos especiales son sorprendentes y los *combos* forman parte de su folclore. No encontrarás nada como la profundidad de *Tekken 3*, pero si lo que buscas es un *arcade*, apuesta por *SF EX2 Plus*.

ATENTO A...

LA CONQUISTA DEL MOVIMIENTO



¿Alucinaste con Keanu y compañía en *The Matrix*? Pues en *EX2 Plus* hay un movimiento especial que te permite dar golpes de kung-fu aún más atroces. Lo pueden hacer todos los personajes. Da una patada y un puñetazo a la vez y en unos segundos conseguirás una superristra de puñetazos.



LO MEJOR
- Jugabilidad clásica
- Los juegos *extra* están bien
- Un montón de luchadores

LO PEOR
- 3D falso
- Movimientos limitados
- ¿No está anticuado?

PREVIO AVISO

Street Fighter EX2 es un paso más en la dirección correcta, y es probable que se convierta en el mejor juego de la serie. Como es lógico, *Street Fighter* carece de la profundidad de la serie *Tekken*. En conclusión, nos parece algo anticuado.

Distribuidor: Ubi Soft
Fabricante: Ubi Soft
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Mayo

F1 Racing Championship

UBI SOFT INSISTE. HAY QUE AMORTIZAR LA PASTA QUE VALE LA LICENCIA DE LA FIA COMO SEA, Y CLARO...

Seguro que nunca antes has visto tantos juegos de Fórmula 1 en tan poco tiempo, ¿verdad? Parte de la culpa —¿sólo parte?— es de Ubi Soft, que se ilusionó bastante con *Monaco Grand Prix* y ha visto un filón casi inexplorado en el género. No es que haya pocos juegos de Fórmula 1 en PlayStation, porque hay unos cuantos, pero ¡es un género que vende de maravilla! A todo el mundo le gustan las carreras, a todo el mundo le gusta la Fórmula 1 y casi todos los juegos de este género son malos: todo lo necesario para asegurarse ventas con casi cualquier cosa.

Monaco Grand Prix fue el primer *F1* de Ubi Soft para PSX, y aunque sus gráficos eran bastante sosos, su conducción realista, su velocidad y su buen funcionamiento obtuvieron éxito en un tiempo en el que no había más para elegir. De hecho, desde *F1'97* no hemos tenido nada mejor, y de eso hace ya más de dos años.

El caso es que, ante el éxito de *MGP,* Ubi decidió comprar la licencia de la FIA. Y claro, las licencias se compran para hacer juegos. Lo ideal habría sido hacer un juego estupendo que se vendiera como rosquillas, pero... eso es muy difícil. La opción «b» era mucho más sencilla: hacer juegos como churros, para que se vendan todos un poco. Así es como llegó hace un mes *F1WGP* —decente en PC, flojo en N64 y «limitado» en PSX— y así es como llega este mes *F1 Racing Championship,* tirando de licencia de la FIA a más no poder.

Gráficamente pobre, con un sonido terrible, visibilidad prácticamente nula y la misma conducción con todos los coches, pilotos y equipos. ¿Qué tiene de especial *F1 Racing Championship*? Pues... la verdad es que nada. Es tan rápido como *MGP,* pero como carece de visibilidad, te la pegas constantemente (a no ser que te limites a seguir a otro coche), y tiene la licencia de este año, pero no sirve para nada porque insistimos en que todos los coches corren, suenan y se conducen igual. Ni siquiera hemos sido capaces de notar diferencias entre el modo Arcade y el modo Simulación, aparte del sistema de puntos. ¿Cómo podría solucionar todo esto Ubi Soft? Volviendo a programar el juego desde el primer polígono. Esperemos que, al menos, sea mejor que *F1WGP.* ■

> «No hemos sido capaces de notar diferencias entre el modo Arcade y el de Simulación»





De poco sirve la licencia oficial de la FIA cuando un Ferrari corre lo mismo, suena igual y se controla de la misma forma que un Arrows.





ATENTO A...

LOS EFECTOS ESPECIALES



Sí, gráficamente es horrible, pero, al menos, no tanto como *F1WGP,* que casi parecía de Mega Drive. *F1 Racing Championship* tiene un par de detalles lejanamente acertados, como las chispas que saltan de debajo del coche al rozar el asfalto, los espejos retrovisores (los que nos hacen suponer que en la versión final habrá una cámara subjetiva, porque esta versión no la tiene), el fuego del tubo de escape... Pero estas cosillas no serán capaces de paliar los sacos y sacos de carencias del juego.



LO MEJOR
- Es muy rápido
- Tiene licencia de la FIA

LO PEOR
- Todo lo demás

PREVIO AVISO
F1 Racing Championship es ese tipo de juegos que sólo Ubi Soft se atreve a lanzar a la calle. Suponemos que, como pasó con F1WGP, el producto final saldrá con todos los defectos que vimos en la versión inacabada, así que cuidado.

Distribuidor: Infogrames
Fabricante: Infogrames
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí

N-Gen

«¡CUIDADO CON ESA MONTAÑA! ¡VIGILA ESE PUENTE! ... ¿CUÁNTAS VECES TE HE DICHO QUE NO CORRAS?»



Cuando te sales del circuito se activa el piloto automático, que tarda una eternidad en devolverte a la pista



La vista desde el interior de la cabina es poco práctica pero aumenta la sensación de velocidad





Con cinco años a cuestas, nuestra querida gris se está convirtiendo en toda una viejecita en el mundo de la electrónica, donde el tiempo pasa a la velocidad del rayo y los Tamagotchi de ayer son el hazmerreír del mañana. Por delante de sus ojos laseriles han cruzado tantos videojuegos que ya nada la sorprende. O casi nada. De vez en cuando, algún despabilado se descuelga para intentar cautivar a esta entrañable anciana con un videojuego que pretende ir más allá.

Éste es el caso de *N-Gen*, el nuevo producto de Curly Monsters, que entra en el ruedo valiéndose de la velocidad como su mejor arma. Pero si alguna novedad aporta precisamente este título no es la rapidez, si no el entorno con el que está vestida.

Para empezar, olvídate de tener los pies a ras de suelo y disponte a encaramarte a lo alto de las nubes, porque el vehículo por excelencia —el único, vamos— de *N-Gen* son los aviones a reacción. Además, estos aparatos vienen equipados con un armamento de lo más potente para barrer a cualquier pájaro de mal agüero que se cruce por su camino. Pero lo mejor es que todo ello está trufado y ornamentado con un sistema que nos remite directamente a la obra maestra de Polyphony: *Gran Turismo*.

Y es que, no es casual que los mismo chicos de Curly Monsters califiquen a *N-Gen* como un *Jet Turismo*, ya que en él puedes modificar el avión a tu gusto adquiriendo un motor nuevo, un alerón por aquí o un misil por allá. Pero para ello —cómo no— necesitarás pasta gansa. Y, ¿adivinas de dónde la puedes sacar? Pues ganando competiciones, claro. Por si fuera poco, ¡incluso hay que sacarse carnés! Si con todo esto aún no te sientes cómo si estuvieras de nuevo ante *GT*, ya me dirás...

Pero, eso sí, aquí lo que prima es la rapidez, y el listillo que venga con un Porsche o un Lotus mejor será que se vaya al huerto a recoger cebolletas, porque en *N-Gen* no tiene nada que rascar. Y es que, cuando hablamos de cacharros voladores que sobrepasan los 2.000 km/h, no bastan 600 CV y un volante molón. Aquí hay que

«*N-Gen* se vale de la velocidad como su mejor arma»

tener un buen *joystick* y un buen par de alas para salir airoso de las acrobacias más arriesgadas y ganar la carrera. O sea que, ya sabes: abróchate bien fuerte el cinturón, prepara unos cuantos paracaídas de repuesto y disponte a emular a Tom Cruise y compañía en este juego de altos vuelos...

ATENTO A...

LA ALTÍSIMA VELOCIDAD QUE PUEDES LLEGAR A ALCANZAR



Si ya es impresionante circular por algunos circuitos a 300 km/h, imagínate volar entre montañas y por debajo de los puentes a velocidades supersónicas. Al lado de *N-Gen* los juegos de coches parecen un paseo con la abuela.



LO MEJOR

- Exquisito control
- Velocidad vertiginosa
- La modalidad *PowerBall*

LO PEOR

- Escenarios poco variados
- La música no está a la altura

PREVIO AVISO

No pienses que esto es *Gran Turismo*. La cantidad de Jets y recambios es suficiente para que sea un juego atractivo, pero ni de lejos alcanza la abrumadora calidad y cantidad de *GT2*.

NUEVO GLOBAL GAME STORE EN EL CORAZÓN DE VALENCIA










NUESTROS ESTABLECIMIENTOS:

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Calle Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69



Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia - Gran Turia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia - Torres de Serrano
Calle Conde Trenor, 1
Tel. 96.373.94.71

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Plaza Carrasco (en frente parada Guagua)
Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

Melilla
C/ General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61

Una nueva tienda y las nuevas instalaciones de la central de la franquicia te esperan en:

Calle Conde Trenor, 1 - 46003 Valencia
(Junto Torres de Serrano)



Quieres montar un Global Game en tu ciudad? ¡Llamanos! 96.373.94.71

Distribuidor: Infogrames
Fabricante: Infogrames
Jugadores: De uno a cuatro
Disponible: Abril

Gekido

¡QUÍTATE DE EN MEDIO O TE SACUDO! ¿NO VES QUE TENGO QUE ATIZAR A ESE TÍO QUE ESTÁ PEGANDO AL OTRO?





¡Soy el rey del pollo frito!





El modo para 4 jugadores multiplica por 10 la vida del juego

Un juego completo. Eso es lo que pedimos cuando nos dejamos una soberana pasta en la última novedad. Esperamos encontrar muchos modos de juego distintos, montones de personajes, decenas de circuitos, varios continentes por explorar y, a poder ser, algún que otro mamporro. Si tan fáciles somos de contentar, entonces, ¿por qué caray no hay manera de encontrar algún título que cumpla las expectativas? Por suerte, aquí llega *Gekido*, dispuesto a vengar afrentas pasadas y a despertar las ilusiones (y de paso, las ganas de liarse a tortas) de más de uno.

Y eso que el punto fuerte de este título no es precisamente la originalidad; *Gekido* se apunta al carro de los *beat 'em ups* clásicos que años ha poblaban las salas recreativas de medio mundo. Por eso, al ponerse delante de la Play, uno tiene la sensación de estar reviviendo tiempos olvidados en que los héroes del día eran los *Final Fight* o *Double Dragon* de turno. Pero, como los tiempos cambian y la tecnología avanza que es una barbaridad, hoy día los diestros atizadores de esas recreativas quedarían hechos trizas ante la potencia gráfica de la gris.

Porque, si algo ofrece *Gekido*, es espectacularidad, sobre todo en el modo para cuatro jugadores. Allí es donde podrás despacharte a gusto con tus amigos sin que nadie salga herido, y hacer las mil y una piruetas o combos alucinantes siempre y cuando medie un MultiTap. O si lo prefieres puedes ensañarte de lo lindo contra rivales controlados por la consola.

Por si fuera poco, *Gekido* viene equipado con nueve luchadores, cada uno con su particular visión sobre cómo solucionar los problemas a base de porrazos. Además, estos aguerridos muchachos van aprendiendo nuevos movimientos a medida que avanzan a lo largo de las 17 misiones de que consta el juego (¡vaya!, y nosotros que creíamos que eran sólo músculos...). Además, no hay mueble que se les resista, ya que los escenarios son interactivos.

> «Nueve luchadores dispuestos a repartir leña a mansalva»

Finalmente, para no dejar ningún cabo suelto, *Gekido* ameniza esta velada de tortazos y leñas variadas con la música de Fat Boy Slim y Kid Rock. ¿Será posible que *Gekido* sea tan bueno? ¿Existirá una conspiración contra los críticos gruñones de videojuegos? Ay, ay, ay...

ATENTO A...

LA CANTIDAD DE COMBOS Y ATAQUES ESPECIALES



Normalmente este tipo de juegos disponen de un botón para cada opción y, como mucho, una combinación como salto+patada. Aquí las opciones disponibles son tantas que a veces te parecerá tan complicado como *Tekken*.



LO MEJOR
- La variedad de escenarios
- La ingente cantidad de golpes
- El modo multijugador

LO PEOR
- Puede llegar a ser un poco repetitivo

PREVIO AVISO
La modalidad para 4 jugadores no es un *Tekken* o un *Street Fighter*. Es bueno, pero no tanto, aunque seguro que vas a pasar muchas horas divirtiéndote con los amigotes (si dispones de un MultiTap, claro).

Distribuidor: Infogrames
Fabricante: Digital Illusions
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí

Rally Masters Race Of Champions

TRAS DEJAR A UN LADO LOS MERCADOS DE COCHES SEGUROS Y DE BONITOS MUEBLES DE PINO, LOS SUECOS SE ESTÁN DEDICANDO A LOS VIDEOJUEGOS









Los escenarios de *Rally Masters* —Italia, Inglaterra, Estados Unidos, Indonesia, Gran Canaria y, por supuesto, Suecia— ofrecen un agradable contraste de paisajes

El fabricante sueco Digital Illusions empezó haciendo juegos al estilo «máquina del millón». Lo hacía muy bien, pero al final tuvo que admitir que, seguramente, el futuro de los videojuegos no iba a pasar por pelotitas de plomo rebotando dentro de un sitio cerrado. Pero toda aquella experimentación en el campo de la física de la canica no iba a caer en saco roto. Los juegos de carreras, y su manía por ir rebotando de colisión en colisión, eran el siguiente paso natural, y así nació *Rally Masters.*

La reunión *Rally Masters: Race Of Champions* tiene lugar en Gran Canaria, tras la última ronda del Campeonato Mundial de Rallies. Es un evento independiente que no influye en la clasificación del Campeonato Mundial, pero es una buena excusa para tomarse unas vacaciones pagadas y tostarse bajo el sol de las islas Canarias.

El formato de la carrera difiere de los típicos tramos de la Costa Brava a los que estamos acostumbrados. En esta carrera, dos corredores toman la salida a la vez en dos circuitos casi paralelos que se cruzan en un punto para que, al final de la carrera, ambos vehículos hayan cubierto la misma distancia sin haber compartido pista.

Llegados a este punto, sería razonable pensar que basar un juego entero en un único circuito es ir demasiado lejos, pero a los chicos de Digital Illusions no se les conoce precisamente por estar sentados delante de sus mesas Ikea con los brazos cruzados. Conscientes del desastroso efecto que un campeonato a un solo circuito tendría en la adictividad del juego, han estado muy ocupados diseñando nuevas pistas hasta conseguir que en la versión final haya un total de 45 circuitos repartidos por seis naciones.

Y si eso quiere decir que se han concentrado en ofrecer una amplia selección de circuitos, deberías echar un vistazo a la gama de vehículos en oferta. El recuento todavía no es definitivo, pero puedes dar por hecho que todos los participantes de este año

«El manejo de los controles es muy intuitivo...»

aparecerán en formato poligonal (Ford Focus, Peugeot 206, Mitsubishi Evo II, etc.), además de antiguos clásicos que incluyen el ahora prohibido grupo B de co-ches como el Peugeot 205 Turbo 16 y el Audi Quattro.

Por supuesto, de nada sirve disponer de coches de verdad si el manejo no está a la altura, y es aquí donde Digital Illusions ha invertido muchos meses de dolores de cabeza y perfeccionamiento. Pero, afortunadamente, la factura en aspirinas parece haber





El esquema físico del juego aplica la fuerza de forma independiente sobre cada rueda para conseguir el máximo realismo, y añade unas mejoras para hacer que además sea jugable

















La calidad de los gráficos está al nivel de los mejores juegos de rally de PlayStation. La tecnología siempre ha sido un punto fuerte de Digital Illusion

valido la pena. El manejo de los controles en *Rally Masters* resulta sorprendentemente intuitivo. Los coches responden de verdad a todas tus órdenes, así que después de unas pocas vueltas ya empiezas a derrapar en las curvas más suaves con mucho aplomo. La opción analógica no resulta tan inmediata, ya que se nota demasiado suelta como para estar cómodo con ella, pero esperemos que lo arreglen antes del lanzamiento del juego.

Si la conducción resulta realista, la estructura del juego se ha desarrollado teniendo en cuenta el lado más arcade de las carreras. Hay diferentes campeonatos, incluyendo los típicos de pantallas, una opción de rally con cuatro coches en la pista a la vez, el modo arcade (empiezas desde atrás y tienes que adelantar a todos los coches), y, por supuesto, la carrera de los Campeones. Tal variedad de opciones debería asegurar una larga vida al juego, pero para estar seguros, han hecho que también puedas diseñar tus propios campeonatos escogiendo diferentes categorías y circuitos a partir de la selección general.

En resumen, aquí tenemos la prueba fehaciente de que los simuladores de «máquina del millón» son la antesala perfecta del mundo de los juegos de rally... ■



Como en todos los juegos de rally de hoy en día (a excepción de *GT2*, si quieres), la selección de vehículos en *Rally Masters* incluye una generosa cantidad de coches de verdad

ATENTO A...

ESA FANTÁSTICA CONDUCCIÓN



El aspecto crucial de un juego de rally es el manejo de los coches. A la hora de derrapar por la nieve, el barro o el hielo, los gráficos no te sacarán del apuro (aunque siempre ayudan, claro). Afortunadamente, éste es el punto fuerte de *Rally Masters*. Lanza tu coche de lado en una curva a la velocidad adecuada, gira de golpe el volante en dirección contraria, aprieta a fondo el acelerador y sonríe mientras te deslizas lejos del peligro (casi) todas las veces; la satisfacción de hacerlo bien sí que no puede ser subestimada.



LO MEJOR

- Manejo real pero jugable
- Gráficos decentes
- Larga vida al juego

LO PEOR

- Pegatinas en los coches
- Conducción analógica floja
- ¿Podrá adelantar a *Colin*?

PREVIO AVISO

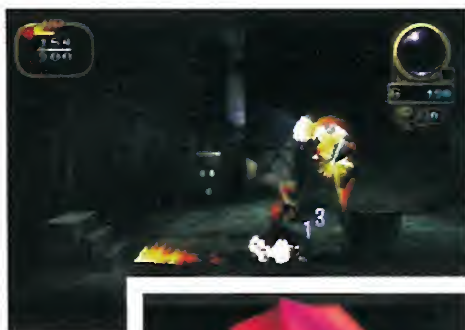
Por el momento, *Rally Masters* parece dar la talla, y además se maneja bien. Los diferentes modos de juego y la opción de diseñar tu propio campeonato deberían mantener ocupados a los jugadores durante mucho tiempo

Distribuidor: Proein
Fabricante: Contrail
Jugadores: De uno a cuatro
Disponible: Principios de mayo

Alundra 2

¡POR FIN! ¡YA ESTÁ AQUÍ *ALUNDRA 2*! SÍ, PERO, UN MOMENTO... ESTO NO ES LO MISMO









Los gráficos han mejorado, se ha pasado a las 3D y el argumento y los personajes de la primera entrega han quedado en el baúl de los recuerdos. Así es el nuevo *Alundra 2*

Todos los que podéis fanfarronear de ser unos pioneros en la compra de una PlayStation seguro que os acordaréis de *Alundra*, uno de los primeros RPG para la gris, ¿verdad? Pues ahora que ya os habéis acordado de él, borradlo todo de vuestra mente, porque esta segunda parte no se parece en nada a su predecesor...

Muchos bits han corrido por la Play desde entonces, y ahora precisamente que se vislumbra el final de nuestra entrañable amiga y compañera de sofá llega precisamente a nuestras casas *Alundra 2*. Pero los años —como muy bien saben y repiten todos los abuelos— no pasan en vano, y este juego ha tenido que adecuarse a los tiempos que corren para intentar arrancar de nuestras atiborradas mentes poligonales una pizca de emoción.

El primer cambio —sin duda, el más importante y palpable— es el paso de las dos dimensiones a las 3D. El segundo, es todo lo demás. En realidad, de la primera parte ya nada queda. Aquí encarnas a un espadachín renegado que en su afán de gloria se empeñará en liberar el Reino de Varuna del infame Barón Sinister. Para ello deberás recorrer todo un mundo lleno de aberrantes y malvadas criaturas que van a hacerte la vida imposible.

El juego es una combinación de acción, plataformas y puzzles de creciente dificultad. Para variar, no faltan los típicos encuentros con bichos de acá y allá que vienen decididos a zurrarte de lo lindo. Eso sí, en *Alundra 2*, no vas a tener que soportar los continuos tiempos de carga a que nos tienen acostumbrados *Final Fantasy* y demás secuaces, ya que los enfrentamientos transcurren en tiempo real.

Sin embargo, una de las mayores dificultades para llegar a buen puerto va a ser la cámara, que posiblemente acabe convirtiéndose en tu peor enemigo. En este mundo hemos visto de todo y estamos acostumbrados a encontrar mejores y peores cámaras, ¡pero es que ésta se lleva la palma! ¡La muy remolona ni tan siquiera se mueve! De hecho, tienes que controlarla tú. Este detalle le hace bajar unos cuantos enteros a un título que, por otro lado, goza de un humor excelente, unos gráficos más que

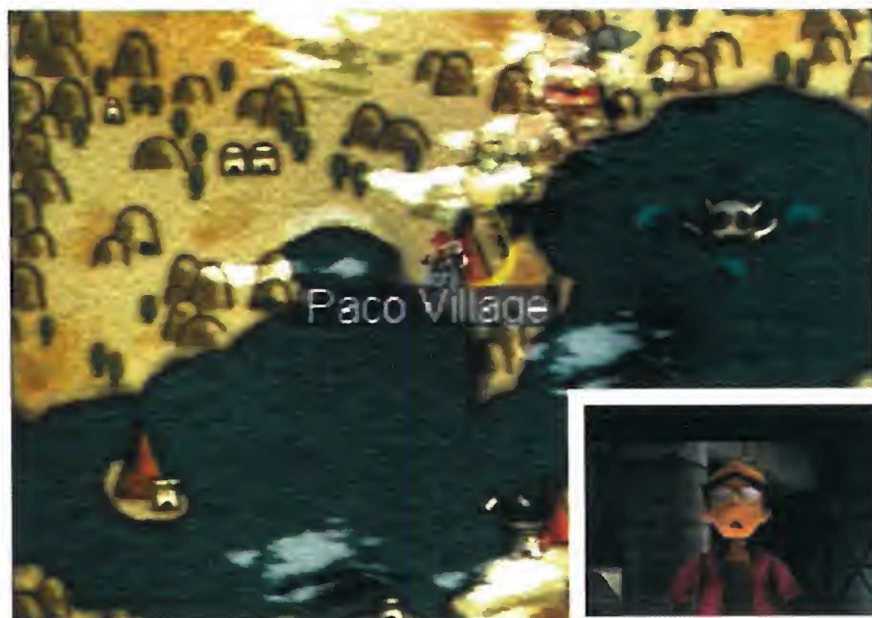
«De la primera parte sólo queda el nombre»

correctos y una música que, aun siendo mediocre, no empaña el resultado final. Destacar, lo que se dice destacar, no destaca en nada, pero el conjunto se muestra muy sólido y entretenido.

Al fin y al cabo, eso es lo que cuenta, ¿no? ■

ATENTO A...

EL INMENSO MUNDO QUE EXPLORAR



Para los nostálgicos de *Alundra* la única referencia visual que podrán encontrar en este título va a ser el mapa, que nos remite a esos entrañables gráficos en 2D que vestían el juego original



LO MEJOR
- El sentido del humor
- Parece que va a ser muy, pero que muy, largo

LO PEOR
- La cámara
- Que esté en inglés (sí, finalmente, no lo traducen)

PREVIO AVISO
Todos esperábamos ansiosos la llegada de esta segunda parte pero... ¡sorpresa! Esta entrega no tiene nada que ver con la primera; es un juego totalmente distinto. Y no estamos hablando sólo de añadirle una dimensión más al asunto; todo el conjunto ha cambiado.

Guilty Gear

Distribuidor: Studio 3
Fabricante: ARC System Works
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí

Este título en 2D no habría estado fuera de lugar si hubiera aparecido hace cinco años. Pero, a pesar del lanzamiento de juegos de lucha como *Tekken 3*, todavía existe una importante tribu de jugadores que prefieren que los *beat 'em up* se limiten a las dos dimensiones. O, al menos, eso es lo que piensan Studio 3 y ARC.

Puesto que *Guilty Gear* llega a la PlayStation algunos años después de su más directa competencia, uno se espera que, como mínimo, tenga unos gráficos y una jugabilidad tan buenos como los de *Street Fighter Alpha*. Pero, por desgracia, no es el caso (o al menos, no en su estado actual). Los gráficos y la animación están muy desfasados, y la jugabilidad acaba siendo poco más que aporrear los botones y esperar un milagro.

Tal vez el aspecto más frustrante sean los movimientos Ichigeki Hissatsu, que tardan una eternidad en recargarse pero que cuando se emplean matan instantáneamente a tu rival. ¿Puedes imaginarte una manera más desesperante de perder un combate (sobre todo, si es contra el ordenador)? Tampoco es una manera muy reconfortante de vencer en una pelea, la verdad, a menos que lo único que busques sean unos gráficos de lo más aparatosos.

En resumen, un juego sólo apto para los fanáticos de *Street Fighter* y los maníacos del manga. Próximamente, tendrás el análisis completo de *Guilty Gear*. ■



Los espectaculares movimientos especiales suponen una distracción a las pobres animaciones de los luchadores



Un juego de lucha en 2D de tiempos remotos. Incluso peor, *Guilty Gear* no aguantaría ni un asalto contra *Street Fighter*

Crusaders Of Might And Magic

Distribuidor: 3DO
Fabricante: New World Computing
Jugadores: Uno
Disponible: Sí

La serie *Might And Magic*, uno de los RPG más longevos de PC, está a punto de hacer su debut en PlayStation. A diferencia de sus predecesores, *Crusaders* presenta nuevas líneas maestras.

A través de una combinación de elementos de rol con un personaje en tercera persona, al estilo *Tomb Raider*, *Crusaders* te sumerge en un mundo mágico, amenazado por una armada de monstruos inmortales —the Legion of the Damned—. El personaje que encarnas, Drake, se alista en un cuerpo policial de elite con el fin de acabar con ellos. Drake es capaz de correr, saltar y escalar. Además, tiene la posibilidad de utilizar un arsenal de objetos con vistas a reducir a sus oponentes. Incluso puede lanzar hechizos mágicos si está inspirado. Drake adquiere confianza a medida que avanza el juego, mejorando sus habilidades y recursos.

Crusaders Of Might And Magic recurre con frecuencia a los puños de los RPG, y gracias a su imagen fresca es, quizá, el juego que los fans de *Deathtrap Dungeon* han estado esperando durante tanto tiempo. ■



Enfréntate a los inmortales con tus hechizos mágicos y tu estilo heroico



Una inteligente combinación de acción en 3D y juego de rol que promete mucho, pero que quizá no llegue a la altura de Lara Croft o Mr *Soul Reaver*

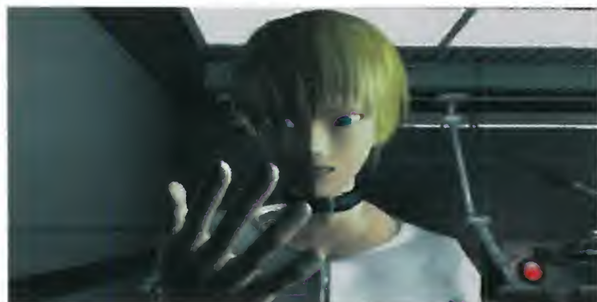
Distribuidor: Netac
Fabricante: ASCII
Jugadores: Uno
Disponible: Abril

Galerians

UN JOVEN SE EMBARCA EN UNA MISIÓN DE DESTRUCCIÓN MIENTRAS LA ACTUAL *CARRIE*, DE CRAVE, CONOCE *HOME ALONE*...



Puede que el joven Riot no se parezca a tu estereotipo de héroe de juego, pero sus poderes psíquicos son formidables



No nos engañemos, la serie de *Resident Evil* tiene en el bote el género de terror. Konami se dio cuenta de eso y optó por un tratamiento de choque con *Silent Hill.* Ahora Crave ha seguido su iniciativa.

Si *Resi* invita a comparaciones con la trilogía *Dead,* de George Romero, *Galerians* es el hijo bastardo de *Carrie* y *Scanners.* Cuenta la historia de un joven, Rion, que al despertar en una sala de operaciones se encuentra con que ha sido aumentado genéticamente y ostenta habilidades telequinéticas devastadoras. El juego empieza con un Rion amnésico que escapa de su encierro —gracias a sus poderes sobrenaturales que le permiten romper las argollas que lo retienen— y busca respuestas.

Como toda buena historia de suspense, *Galerians* empieza con un misterio al que añade escenas de *background* a través de secuencias intercaladas. Esto da al equipo ASCII la oportunidad de exhibirse con algunas películas sensacionales, con escenas comunes de pasillos ensangrentados, repletos de científicos muertos, además de una rubia misteriosa y guardias armados hasta los dientes. Es todo muy cinematográfico y prepara el camino para algunos giros del argumento que vendrán más adelante.

Es inevitable compararlo con *Resi.* Con sus vistas de cámara múltiple y su juego a modo de puzzle, *Galerians* es, sin duda, muy familiar. Al igual que *Resi,* utiliza un sistema de manipulación de objetos, con el que puedes recoger elementos y guardarlos para su posterior utilización. Este sistema está bien resuelto gracias a un Rion enfermo que tiene que tomar pastillas sin parar para aliviar los dolores que, a su vez, le dejan sin energía. Eso añade urgencia al juego.

Sin embargo, cuando Rion toca objetos utilizando su fuerza psíquica, aparece una imagen mental

«Es inevitable compararlo con *Resi Evil*»

que ofrece una pista descarada para tu siguiente movimiento. En la mayoría de los casos, la imagen mostrará una llave de colores o el paradero de un objeto. Estos indicadores están colocados de forma estratégica para convertirse en punto principal de contención del juego. Algunos puede que prefieran seguir el rastro de las migajas hacia la siguiente pieza, mientras que otros lamentarán el hecho de que todo venga tan masticado.

Pero *Galerians* se preocupa más de contar la historia que de las grietas del puzzle. Eso afecta también a tu personaje, cuyas habilidades crecen con el argumento. Será cada vez más poderoso al tiempo que se desvela la oscura historia que lo envuelve. ¿Superará a *Resi 3*? Lee nuestras mentes mediante una futura revisión...

ATENTO A...

LAS DIVERTIDAS CABEZAS DE CIENTÍFICOS QUE EXPLOTAN



Mientras Rion escapa de la sala de operaciones, obtiene una oportunidad de vengarse de los científicos insensibles que le han atiborrado de medicamentos. Al poner en práctica sus poderes psíquicos, los científicos y los guardas retroceden desesperados para alejarse del chico, antes de estamparse contra el suelo, donde sus cabezas estallan y chorrean como botellas de cava...



LO MEJOR
- Escenas de ambientación
- Habilidades psíquicas inteligentes
- Muchos toques visuales

LO PEOR
- Puzzles previsibles
- El movimiento es algo lento
- Uso poco inspirado del sonido

PREVIO AVISO
Galerians tiene momentos brillantes e imaginativos en el uso de los poderes psíquicos. Pero su perezoso sistema de control y sus puzzles poco sutiles podrían mantenerlo en la sombra del más efectivo y coherente *Resident Evil 3*

Distribuidor: Proein
Fabricante: Silicon Dreams
Jugadores: De uno a ocho
Disponible: Sí

UEFA Champions League Season 1999/2000

DIGAN LO QUE DIGAN LOS FANS, LAS SUPERLIGAS AÚN TIENEN MUCHO FUTURO, ASÍ QUE DE MOMENTO PUEDES OLVIDARTE DEL FÚTBOL LOCAL Y DEDICARTE A EXPERIENCIAS INTERNACIONALES







Los que no aprenden del pasado están condenados a repetirlo, así que observa lo bueno que era el equipo del Liverpool de 1977. Por otro lado, con el Modo Escenario puedes revivir la victoria del Manchester United sobre el Bayern de Munich en 1999



Dos goles en un sólo minuto fueron suficientes para que los ingleses recordaran que el fútbol europeo es muy divertido. Antes de que Sheringham y Solksjaer ganaran la final de 1999, los equipos ingleses siempre eran derrotados por sus rivales europeos. Ahora ellos se toman la revancha. UEFA Champions League Season 1999/2000 intenta transmitir este nuevo entusiasmo por el deporte continental.

El juego original de *UEFA Champions League* fue recibido con bastante entusiasmo, pero después de un año en Silicon Dreams ya se están planteando cómo mejorarlo. Visualmente, es como si dieran un paso atrás y dos adelante, puesto que los gráficos antiguos, lentos pero en alta resolución, se han cambiado por unos mucho más pulidos y ágiles, pero que tienen aspecto de baja resolución. En la práctica, eso significa que los jugadores se mueven con gran rapidez (los chuts altos son espectaculares de verdad). Aún así, hay algunos fallos imprevistos, pero si se arreglan a tiempo, estamos seguros de que *UEFA* será uno de los bombones de esta temporada, y lo encontrarás completamente traducido y doblado al castellano.

Vale, se ve correctamente y el movimiento está bien, pero ¿tiene algún otro atractivo? El juego tiene muchos elementos para atraparte en sus redes: cuenta con



En el primer *UEFA* los porteros tendían a ausentarse del área. En *UEFA 2000* puedes confiar un poquito más en ellos, pero aún sienten cierta inclinación a largarse. El «chut con ayuda» te echa una mano en los tantos







Si te importan un comino los equipos de antaño, vuelve al presente con *Champions League* y la temporada 1999/2000 al completo

todos los equipos de la temporada 1999/2000, y también incluye a todos los campeones y subcampeones de la *Champion League* y de la vieja Copa de Europa.

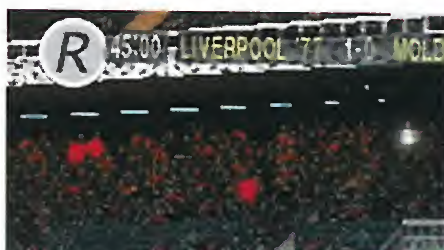
En el Modo Escenario puedes intentar reescribir la historia si consigues llevar a la victoria al equipo perdedor, y también puedes usar las opciones de personalización de los equipos para asociar a Maldini, Rush, Klinsman y a todos tus favoritos en una especie de superequipo que puedes guardar en la tarjeta de memoria. El Modo de Simulación te garantiza que cada jugador virtual simule las habilidades por las que se ha hecho famoso su colega de la vida real.

Sin embargo, ninguna de estas cosas, nos importaría un bledo si la calidad del fútbol en *UEFA 1999/2000* fuera la de una clase de niños de parvulitos que aún llevan pañales. Nada más lejano de la realidad. Hay una gran variedad de pases relativamente sencillos de aprender, que permiten un juego sorprendentemente rápido con un movimiento muy fluido. Al contrario del primer *UEFA*, marcar tantos no es muy difícil, incluso puedes atreverte con la tijereta, con suerte puede que el balón acabe en la red. Sin embargo, si prefieres el modo manual, todo será mucho más difícil. En función de tu habilidad, puedes usar el *aftertouch* para realizar vaselinas y lanzar desde lejos hacia la portería, mientras que los pases sin ayuda te dan el control completo sobre la dirección del balón. En esta primera versión hay algunos problemas técnicos que aún necesitan atención. Como en *FIFA '99* el «Skill Move» también es potente, y te permite ir brincando hacia el área y acertar en los penalties. Es importante decir que *UEFA* también sufre de la misma plaga de tarjetas amarillas que echaba a perder el juego original.

La gran incógnita es si *UEFA* puede volver aún más fuerte que en el pasado, listo para repetir de nuevo los triunfos de la temporada 1998/1999. ■

ATENTO A...

LOS CHUTS ROMPEPORTERÍAS







Mientras algunos juegos presentan animaciones espectaculares con tijeretas y todo tipo de acrobacias, otros prefieren recrear los potentes chuts rompeporterías, típicos de UEFA. Los jugadores centellean por la pantalla al tratar de pasarse el balón, y con un buen tiro el guardameta dará zarpazos inútiles en el aire y se arrepentirá del día en que se puso los guantes por primera vez.



LO MEJOR

- Los mejores jugadores europeos
- Gráficos fluidos
- Chuts y movimientos estupendos

LO PEOR

- Las entradas podrían mejorar
- Las repeticiones no están disponibles
- ¿Y la profundidad?

PREVIO AVISO

Aunque el *UEFA* original ya estaba bien, ha colmado nuestras expectativas. Silicon Dreams espera poder crear un juego que, por fin, sea accesible para los novatos y lo suficientemente completo para satisfacer a los jugadores más avanzados, y eso es bastante ambicioso

Distribuidor: Bandai
Fabricante: Bandai
Número de jugadores: De uno a dos
Disponible: Mayo

Silent Bomber

COLOCA BOMBAS, DETÓNALAS Y DESTRÚYELO TODO. ¿ESTÁS PREPARADO PARA PARTIRTE LA CARA CON ENEMIGOS MECÁNICOS A BOMBAZO LIMPIO?



Éste es el resultado de una contienda llena de explosiones y destrozos. Los restos parecen más «amasijos de polígonos arrugados» que otra cosa...

Silent Bomber cuenta con un modo de entrenamiento en el que puedes aprender los pocos movimientos que tiene el personaje, enfrentándote a un tanque

¿Qué te parecería poner bombas por el interior de una nave espacial para luego detonarlas y cargarte a los malos? ¿Te gusta la idea? Pues esto es, más o menos, lo que tendrás que hacer en *Silent Bomber*, el último juego de Bandai.

Hasta ahora, los títulos que había desarrollado esta gente para PSX no habían sido gran cosa: *Dragon Ball Final Bout*, *Power Rangers Zeo Full Tilt Battle Pinball* (sí, un *pinball*, no demasiado bueno) y *Bass Rise* (un simulador de pesca, te puedes imaginar). Sin embargo, *Silent Bomber* parece no ser tan malillo como los anteriores trabajos de Bandai para la gris.

En *Silent Bomber* encarnas el papel de Jutah, un detonador de bombas del futuro cuya nave espacial ha quedado atrapada en una de las naves nodrizas enemigas, en pleno fragor de la batalla. Tu misión será destruir a cuantos enemigos y armamento te encuentres en el interior de la nodriza, mediante un sistema de ataques inspirado, a todas luces, en los juegos *Bomberman*. La acción es siempre la misma: colocar bombas y detonarlas. Eso quiere decir que Jutah no cuenta con un gran repertorio de armas, compuesto por ametralladoras, lanzacohetes, pistolas, etc., sino con bombas. Sólo bombas. Aunque, eso sí, las hay de todos los tipos: incendiarias, paralizantes, explosivas...

Tu papel como jugador consiste en acercar a tu personaje al enemigo, colocar una o dos bombas, alejarte y detonarlas. Algo así como un *Bomberman* en 3D con libertad de movimiento en el que tienes que derrotar a cientos de robots.

El sistema de control es fácil de manejar, ya que las posibilidades son muy pocas: mover al personaje, colocar bombas y detonarlas. También puedes lanzarlas a lo lejos, pero los resultados no son tan seguros como colocándolas en el suelo. Pones una, haces que el enemigo te siga y, ... Ya te lo imaginas, ¿no?

> **«El sistema de ataques está inspirado en *Bomberman*»**

Silent Bomber está diseñado como los arcades de antaño, con un sistema de puntos. Al final de cada nivel se hace un recuento de los puntos que has conseguido estallando bombas, y obtienes una calificación en función de los enemigos que hayas abatido, la efectividad de tus ataques y el tiempo empleado. Parece que *Silent Bomber* promete, ¿no? Aunque su acción repetitiva y su estética ultra-manga le impedirán alcanzar el nivel de calidad de *Apocalypse*, actual rey de los *shooters* de este tipo. ■

ATENTO A...

LOS ATAQUES DE LOS JEFES



Deberás tener cuidado con los ataques de los jefes finales de cada nivel. Al principio te costará librarte de ellos, pero como en todos los juegos, cada jefe tiene un punto débil del que deberás aprovecharte para librarte de él. La velocidad y habilidad serán tus únicas ventajas contra todos los jefes, y deberás utilizarlas para acabar con ellos, porque sus armas siempre son mortíferas...



LO MEJOR
- El sistema de colocar/detonar bombas es muy divertido
- Un arcade de acción ágil y rápida

LO PEOR
- Pocas posibilidades de control
- Gráficos pobres y acción repetitiva

PREVIO AVISO
Silent Bomber es muy divertido, pero no deja de ser un arcade. Después de dos horas pasándolo de miedo, lo dejas para otro día y ya no lo vuelves a tocar jamás. Si no fuera tan repetitivo y tuviera mejores gráficos...



TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO





Tú lo construyes. Tú lo disfrutas.

Construye montañas rusas, torbellinos locos y dinosaurios elásticos, fácilmente desde tu PlayStation.













www.themeparkworld.com

RDÓN POLICIAL ● PROHIBIDO PASAR ● PRIMER CONTACTO ● CORDÓN POLICIAL ● PROHIBIDO PASAR ● PRIMER CONTA









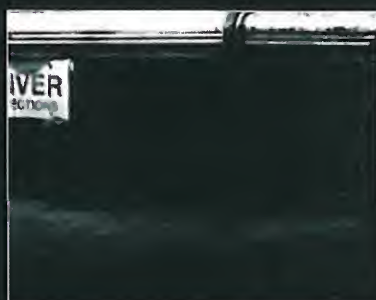

LOS HECHOS

Distribuidor: Infogrames
Fabricante: Reflections
Disponible: N/D
Formato: PlayStation1














PRIMER CONTACTO ●







OBRAS EN LA CALZADA ● OBRAS EN LA CALZADA

SE RUMOREA QUE TANNER VUELVE. *PSMAG* LE HA SEGUIDO LA PISTA, PERO ÉL NI SIQUIERA HA INTENTADO HUIR. LA VERDAD ES QUE QUERÍA QUE LO ENCONTRASEN. TIENE UNA GRAN EXCLUSIVA. ALGO SOBRE *DRIVER 2*...





Hemos quedado con nuestro contacto en un lugar secreto, cerca de Newcastle. Pero de camino a la cita, el equipo de *PSMag* empieza a dudar. Después de todo, *Driver* es ese juego que ha vendido más copias que *Final Fantasy VII* y *Metal Gear Solid* juntos. El que valió un premio BAFTA a sus creadores y que todavía no ha pasado a la serie Platinum porque hace poco, al precio normal, marcó otro récord de ventas. ¿Cómo van a superar todo eso en Reflections? ¿Cómo demonios van a conseguir que *Driver 2* sea aún mejor?

«Cuando empezamos a trabajar en *Driver 2*, decidimos diseñar una continuación que no se limitara a incluir alguna ciudad más», nos aseguró Martin Edmondson, director ejecutivo de la empresa, que además sacó a colación un ejemplo reciente. «Recordaréis que *Destruction Derby* y *Destruction Derby 2* eran juegos muy distintos, con otro motor y con gráficos nuevos. Lo que queremos es dar motivos a los aficionados para que se compren los dos títulos».

Puede que fuese porque nos dirigíamos a nuestro destino encerrados en el maletero de un coche (por cuestiones de seguridad), pero en ese momento empezamos a sentir un ligero mareo. Pero Martin, ¡si limitarse a añadir ciudades es perfecto! Los jugadores tampoco os pedimos la luna; de verdad que no.


Seguimos a Tanner a cierta distancia hasta llegar al lugar de la cita



«Una de las cosas que podríamos haber hecho es añadir cuatro ciudades de EE.UU. Para *Driver 2* pensamos en Nueva Orleans, Washington, Filadelfia y Seattle, pero al público europeo sólo le interesan San Francisco y Nueva York, por las películas en las que se inspiró el videojuego», reflexiona Martin.

Al final, los de Reflections decidieron incluir ciudades que Martin describe como «una mezcla». Como Las Vegas, por ejemplo.

«Al principio estábamos algo preocupados, porque la gente sólo se acuerda de la principal avenida de Las Vegas. Pero cuando estuvimos echando un vistazo a los escenarios reales comprobamos que existe un gran centro urbano y una zona residencial, además de la famosa avenida de los casinos. Por otra parte, es posible salir a conducir por el desierto, ▶



entre los pueblos abandonados y los cactus.» También se incluyó Chicago por su relación con *French Connection* o con los Blues Brothers. Para las otras dos ciudades, los de Reflections buscaron un ambiente más tropical. «La Habana es una elección natural si queremos retratar la delincuencia, porque la historia se centra en gente que intenta entrar en el país. Río de Janeiro es muy interesante desde el punto de vista visual, y también permite hablar de delincuencia porque es una ciudad bastante violenta; queríamos que *Driver 2* supusiera una experiencia más áspera y extrema que *Driver*.»

Incluir las tortuosas calles de Río o los estrechos callejones de La Habana no parece muy buena idea, pero el deseo de que tanto el entorno como el juego sean «más realistas», en palabras de Martin, ha comportado un cambio importante en la estructura del título. Martin lo explica así: «En las ciudades de *Driver 2*, algo que sí ha cambiado físicamente son las calles. Si te fijas, en el *Driver* original todas eran rectas. Las únicas direcciones posibles eran Norte, Sur, Este y Oeste. Es algo interesante porque muchas ciudades reales se basan en este tipo de estructura cuadriculada, pero no todas son así. En esta segunda versión queríamos sobre todo que apareciesen calles reales, con curvas.»

Hasta que no tuvimos la oportunidad de contemplar *Driver 2* en acción y en exclusiva, no empezamos a entender la diferencia que suponen las curvas. En una de las primeras demos, un coche esquemático se dirige hacia un paso elevado que surge de la nada. En el primer *Driver* las calzadas elevadas eran un puro elemento decorativo, pero en *Driver 2* aparecen a izquierda y derecha calles en pendiente y formando estrechas curvas. Martin explica que el flujo de vehículos cambiará al introducirse en esas pendientes, de modo que veremos hileras de coches cambiando de carril para incorporarse a la autopista o para salir en la próxima intersección. Tomar la salida correcta ya resulta difícil normalmente, así que imagínate hacerlo a gran velocidad, en medio de una circulación densa y con el reflejo de los polis en tu retrovisor. Además, y eso es algo que según Martin sólo se verá en *Driver 2*, puedes escapar saliendo repentinamente de la autopista y viendo, como en una película de policías, cómo tus perseguidores continúan por la carretera principal, ante tu sonriente mirada.

DRIVER 2: LOS NUEVOS PERSONAJES
LOS CÓMPLICES

Gracias a las nuevas secuencias de vídeo, además de los diálogos sincronizados, los personajes de *Driver 2* salen de las sombras de la trama y adquieren una personalidad propia. Esta vez Tanner tiene un cómplice, Tobias Jones. «Supone otra forma de suministrar información a Tanner y además le ayuda», explica Martin. «Tiene que intervenir en algunas de las misiones, pero en otras no». Pero es bueno saber que Tanner cuenta con alguien cuando tiene que enfrentarse a tipos duros como Solomon Caine, jefe de una banda criminal. «El tipo es bastante impresionante. Viste un traje ajustado, no tiene pelo y lleva una barbita como la del personaje que interpreta Samuel L. Jackson en *Jackie Brown*». STOP





En *Driver 2* **se ha cuidado mucho más la caracterización de los personajes**

«La Habana es una elección lógica si queremos retratar ambientes oscuros porque la historia se centra en gente que intenta entrar en el país», comenta M. Edmondson





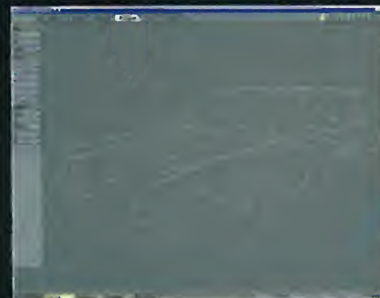
¡Aquí estamos! **Una exclusiva mundial, con las imágenes de Río de Janeiro que aparecerán en *Driver 2*. Imagínate un coche circulando por esta calle...**

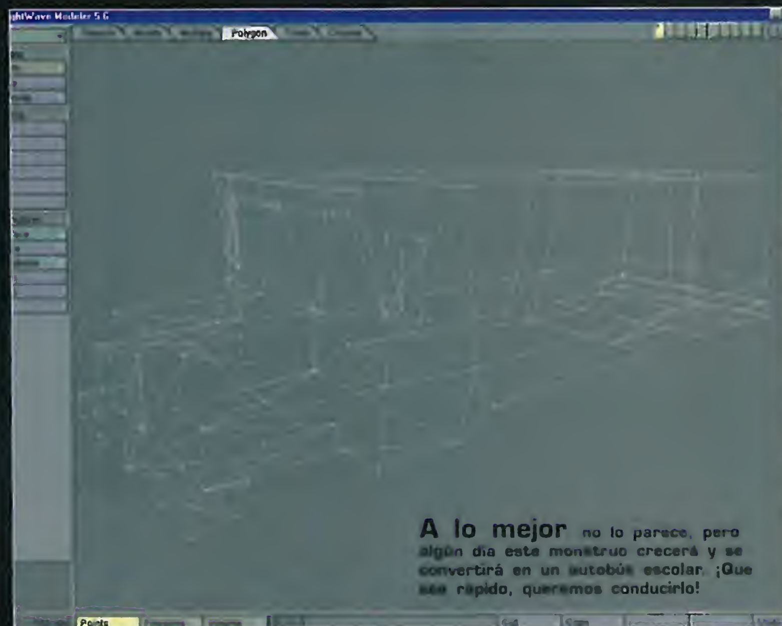


Edmonsons Martin (izquierda) y Gareth (derecha), son los que te traen *Driver 2* a PlayStation


La empresa: el personal de Reflections se lleva a nuestro corresponsal a dar un paseo







A lo mejor no lo parece, pero algún día este monstruo crecerá y se convertirá en un autobús escolar. ¡Que sea rápido, queremos conducirlo!


Martin (derecha) y Gareth (izquierda) hablan sobre la portada de *PSMag*

DRIVER 2: LA NUEVA TRAMA
LA VUELTA SECRETA DE TANNER

La trama de *Driver 2* tiene lugar unos años después de la del original. Tanner, el policía secreto que protagonizaba el primer título, sigue pisando la fina línea que separa el respeto por la ley y el deseo de demostrar que es el mejor conductor del lugar. Martin Edmondson explica: «La trama, básicamente, se centra en dos jefes de banda. Solomon Caine es el capitoste de una banda norteamericana, pero está también Alverro Vasquez, jefe de una banda brasileña rival. La trama describe el enfrentamiento entre estos dos personajes, que puede llegar a ser muy violento. Tu misión es intentar que no se produzca ninguna pelea de consecuencias importantes».















Las curvas de las ciudades norteamericanas (Chicago y Las Vegas) sirven para que *Driver 2* se despliegue en tres dimensiones, pero las de La Habana y Río están pensadas para ofrecer diversión. «Es más difícil tomar las curvas», explica Martin, hablando de los virajes cerrados y en horquilla de *Driver 2*, tan emocionantes como los giros diabólicos de *Colin McRae Rally*. Martin nos lleva de paseo por uno de los barrios residenciales de Río de Janeiro. Aunque todavía falta colocar el cielo y demás elementos importantes de la escenografía, la conducción del prototipo es impresionante, con una gran palanca de cambios que permite imaginar cómo avanza y casi roza el bordillo un macizo Cadillac de los cincuenta.

Al ver cómo se desplaza ese armatoste entre las casas pintadas de colores alegres de una avenida carioca, empezamos ▶

CORDÓN POLICIAL ● PROHIBIDO PASAR ● PRIMER CONTACTO ● CORDÓN POLICIAL ● PROHIBIDO PASAR ● PRIMER CONTA







▸ a interesarnos por el movimiento de los coches de *Driver 2*. «No vamos a modificar demasiado el modelo físico del *Driver* original», cuenta Martin. «Me gusta bastante cómo funciona, así que sólo haremos un par de modificaciones». Luego añade: «Lo que sí hay es más variedad, porque en las ciudades de *Driver* había muy pocos vehículos. Eran de colores distintos pero, debido a las limitaciones de la memoria, no había muchos diseños diferentes».

No sabemos de nadie que se haya quejado de la falta de coches del original, pero ha habido una razón importante para aumentar su variedad en la segunda versión: «La diferencia básica de *Driver 2* es que ahora puedes salir del coche; este elemento es importantísimo». Al oírlo, el periodista de *PSMag* no puede evitar exclamar: «¡PUEDES SALIR DEL COCHE! ¡CÓMO MOLA!»

Reflections es una compañía consciente del significado de la palabra ambición, pero no del de la palabra miedo, y menos aún del de la frase: «Si no está roto, no lo toques». Martin tenía mucho interés en introducir la posibilidad de salir de los vehículos, y no sólo por exigencias del guión. «De este modo el inicio de las misiones es mejor», nos explica. «En lugar de «Tres, dos, uno, ¡ADELANTE!», ahora, en una persecución, puedes tener el coche aparcado, igual que el del enemigo, y ver cómo éste sale de las oficinas, se va hacia el coche, sube y se pone a conducir». El montón de datos necesarios para describir quién se desplaza y hacia dónde lo hace es algo más que un truco que aporta espectacularidad. Esta información se aprovecha en las secuencias intermedias e incluso en la opción llamada «director de la película». El argumento empieza a cuajar cuando consideras las posibilidades de que un personaje vaya a pie. «Poder salir del coche no sólo sirve para finalizar adecuadamente una misión», explica Martin. «También puedes bajar del vehículo y subirte a otro si lo deseas, algo que en algunos casos será imprescindible y en otros, una simple posibilidad».

Pero dejemos de hablar de los coches, porque Martin acaba de responder a nuestras súplicas. «En *Driver 2* circularán autobuses y camiones, además de turismos. Si quieres puedes bajar del coche, subirte a un autobús y ponerte a conducirlo. De hecho no hay ninguna misión que lo exija, pero si lo deseas puedes hacerlo».

Bueno: si al leer esto el pulso no te va a mil por hora es que estás clínicamente muerto. Piénsalo: ¡puedes revivir *Speed*! ¡O machacar al coche de tu enemigo utilizando un camión, como en *Heat*! Y lo mejor de todo es que esos camiones descomunales no se conducen de una forma extraña, porque Reflections ha intentado que se muevan como los mamotretos que



¡Aquí estamos (de nuevo)! Con *Driver 2* podrás circular por las ventosas calles de Chicago, desde el centro hasta los barrios altos. Te presentamos la primera versión de algunas imágenes que se incluirán en el juego





«La diferencia básica de *Driver 2* es que ahora puedes salir del coche; este elemento es importantísimo», afirma M. Edmondson

PASAR ● PRIMER CONTACTO ●

DRIVER 2: LAS NUEVAS CIUDADES

La información que se necesita para diseñar las ciudades incluidas en *Driver* no sale en los libros. Pero Reflections envió a un equipo para investigar los nuevos escenarios. El director artístico de *Driver 2* nos dijo: «Cuando estás en una zona concreta de la ciudad siempre tiene que haber algún elemento reconocible, para saber dónde se encuentra uno sin tener que recurrir al mapa. Hemos pasado unos cuatro días en cada ciudad, pero nos limitamos a sacar fotos desde los taxis». Los escenarios han cambiado pero cada ciudad ocupa más o menos lo mismo que en el *Driver* original, aunque esta vez incluye más detalles. Martin explica: «No podemos ampliarlas más porque sería complicado tener que conducir durante una gran distancia».



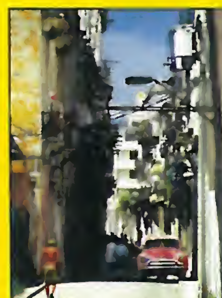
LAS VEGAS

País de origen: EE.UU.
Elementos característicos: Casinos, cactus, arena
«Uno de los problemas de Las Vegas es que es muy conocida. Sería muy fácil recrearla con gran precisión, pero la gente diría que no es así exactamente», explica el director artístico de *Driver 2*. «Por ejemplo, hay hoteles como el Excalibur, que es como un castillo de juguete. Disponíamos de suficientes polígonos para reproducirlo tal como es, pero el público habría dicho que parecía eso: un castillo de juguete. Me gusta lo que hemos hecho, porque no parece un juguetito sino un edificio de verdad».



LA HAVANA

País de origen: Cuba
Elementos característicos: callejones, coches, ambiente popular
«Me impresionó mucho la variedad de texturas y todo lo que había en la ciudad», explica el director artístico de *Driver 2*, hablando de la capital de Cuba. Martin Edmondson añade: «Es algo completamente distinto a EE.UU. Hay edificios muy antiguos, decrépitos y en ruinas. Lo curioso es que todo el mundo lleva coches americanos de época, como los antiguos taxis neoyorquinos. Los diseñadores volvieron con fotos preciosas de Cadillacs y otros coches clásicos».



CHICAGO

País de origen: EE.UU.
Elementos característicos: Un gran lago, ferrocarriles elevados, mal tiempo
Esta metrópolis, la ciudad de los Blues Brothers, ha sido tan complicada de reproducir como lo fue Nueva York en el juego original. «Nos preocupaba la envergadura de Chicago. El ambiente es increíble, con callejones estrechos y escaleras de metal. Además se oyen constantemente los trenes, y los edificios del centro crean la sensación de estar en un desfiladero. También es importante que esté situada junto a un gran lago. El lago Michigan es tan grande que Chicago parece una ciudad costera».



RÍO DE JANEIRO

País de origen: Brasil
Elementos característicos: Montañas, pendientes, playas
Los artistas quedaron desconcertados cuando llegaron a la gran metrópolis brasileña. «Es impresionante, pero lo malo es que uno piensa: ¡Dios mío, cómo vamos a meter tanta cosa en el juego!», revela el director artístico. «Pero al cabo de poco ya no veíamos los edificios como obras arquitectónicas sino que empezábamos a calcular los polígonos que tendríamos que usar para representarlos. Esperemos ser capaces de crear esta maravilla, con el Pan de Azúcar apareciendo al fondo». STOP



«Si no te ha impresionado la inclusión de ciudades y vehículos nuevos y la posibilidad de desplazarte a pie, ¿qué te parece la introducción de más opciones?»

está aquí mismo, o ese otro coche tan bueno, pero colocado detrás de un estorbo?» ¡La furgoneta! ¡El coche! ¡Maldición, el tipo ya se ha ido! Está claro que estas opciones introducirán un nuevo elemento de tensión en el juego.

Si no te ha impresionado la inclusión de ciudades y vehículos nuevos y la posibilidad de desplazarte a pie, ¿qué te parece la introducción de más opciones? En *Driver 2* se repite de nuevo un modo que tuvo mucho éxito, el Take A Drive, pero esta vez irá acompañado de juegos nuevos, además de la opción Film Director, la cual, según Martin, «incluye funciones ▶

son. Si estabas pensando en frenar en seco en medio de una curva, yendo al volante de un autobús escolar, prepárate para morder el asfalto.

Martin también cuenta con varios elementos del guión que aprovecharán al máximo esta nueva libertad que se ha introducido en el título. «En algunas misiones tienes que perseguir a alguien, que empieza a bajar por una escalera. ¿Qué es lo que harás? Bajas por la misma escalera y entonces ves cómo tu rival sube a un coche y sale corriendo, con lo que te quedas pensando dónde habrá otro coche para ti». Puede que la acción no sea tan complicada como en *Civilization II* o *Final Fantasy VIII*, pero en este nuevo *Driver* tendrás que pensar además de actuar, y pensar rápido. Martin prosigue: «Podrás elegir entre dos vehículos, uno que aparece en escena y otro que está oculto detrás de algún objeto. Pensarás: ¿Quiero la furgoneta, que







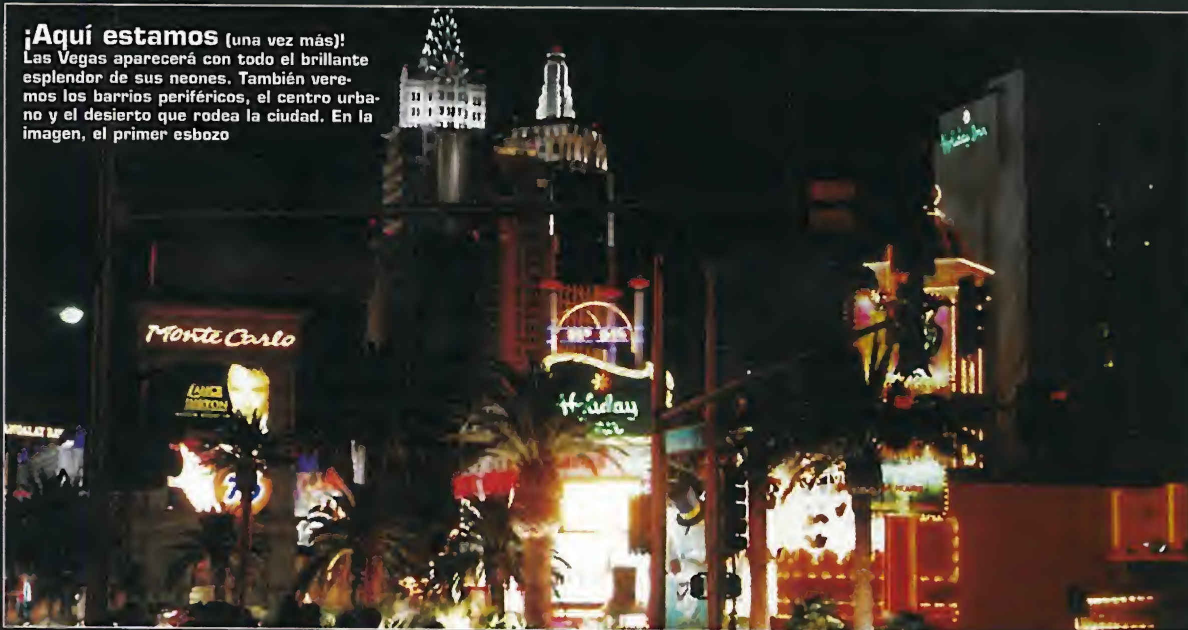


La Habana es la ciudad ideal para un título como *Driver 2*, porque hay un montón de cochazos americanos de los cincuenta y los sesenta. Como estos magníficos taxis amarillos

CORDÓN POLICIAL ● PROHIBIDO PASAR ● PRIMER CONTACTO ● CORDÓN POLICIAL ● PROHIBIDO PASAR ● PRIMER CONTACTO

▶ y elementos nuevos, y además hemos intentado que sea un poco más intuitiva». Hablando de los elementos nuevos, sin embargo, hay uno que será especialmente bien recibido. «Hemos previsto la inclusión de una pantalla partida especial para el modo multijugador», nos explica Martin. «En los escenarios de las ciudades no será posible, pero pensamos diseñar un área relativamente extensa e incluir un juego a base de carreras o de persecuciones, concebido específicamente para dos jugadores».

¿Un duelo de Cadillacs? ¿Tú persiguiendo a tu colega, a bordo de un enorme camión? Parece que las nuevas funciones, en líneas generales, se adaptan a nuestros gustos. Pero además los de Reflections no han escatimado los detalles y han prestado mucha atención a las secuencias de vídeo.



¡Aquí estamos (una vez más)! Las Vegas aparecerá con todo el brillante esplendor de sus neones. También veremos los barrios periféricos, el centro urbano y el desierto que rodea la ciudad. En la imagen, el primer esbozo







DRIVER 2: LAS NUEVAS MISIONES

Aunque al equipo le gustaban las opciones incluidas en el juego original, simbolizadas en el contestador de *Driver*, han intentado que el argumento de la secuela fuese más consistente. «En las secuencias intermedias se explican los rasgos generales de la trama, y cada misión conduce de una secuencia a otra», explica Martin. «En *Driver 2* tienes un motivo concreto para llevar a cabo la misión, y eso es crucial». El diseñador de misiones de Reflections nos cuenta la influencia que tendrá este elemento en la acción: «En el *Driver* original sólo había que ir deprisa, pero en *Driver 2* estamos intentando introducir más tensión», nos asegura. El hecho de que puedas salir del coche abre todo un abanico de posibilidades. «En una de las misiones estarás persiguiendo a los miembros de la banda, y justo en ese momento llegará la policía. Tendrás que tomar el ascensor e ir hasta otro piso, pillar otro coche y salir corriendo». En *Driver 2* se han intentado introducir más momentos dramáticos; por ejemplo: puedes llegar a una estación y descubrir que tienes que salvar a un gángster atado al capó de un coche, que está abandonado sobre una vía por la que ya se acerca un tren. En otro sitio a lo mejor tienes que tomar el volante de un coche cargado de explosivos y llevarlo a un lugar seguro, o librarte de los coches que intentan atraparte en el interior de un almacén laberíntico. «Queremos que el jugador tenga que pensar un poco», explica riendo nuestro experto en misiones. STOP

«La calidad de las imágenes renderizadas de *Driver 2* es excepcional», se entusiasma Martin. El equipo se propone sumergirte en un mundo urbano vivo y palpitante, aunque en un momento dado parezca que no ocurre nada. «Los peatones de *Driver* se limitaban a caminar o a estar sentados», se queja Martin. «Pero en *Driver 2* tienen más posibilidades de movimiento. Por ejemplo, si estás cerca de una playa, verás a gente tumbada sobre colchones inflables. A lo mejor un personaje se levanta y se va a comprar un helado... Hasta que no lleves dos semanas jugando no te darás cuenta de que hay un señor que cruza la calle para ir a comprar el periódico».

Dicho esto, está claro que *Driver 2* sólo puede tener una pega: seguro que se hace corto. «Tienes que llevar a cabo 40 misiones», explica Martin, quien nos recuerda que para acabar *Driver* había que jugar más tiempo que con la mayoría de los videojuegos. «Costará terminarlo», añade con ironía.

«Hasta que no lleves dos semanas jugando no te darás cuenta de que un señor cruza la calle para ir a comprar el periódico», dice M. Edmondson

Coches especiales por gentileza de: Frank Lowrison, Tyneside American

TYNESIDE AMERICAN THE WAY TO GO

Nuestro entrevistado calla, pues ya nos ha explicado todos los detalles que estaba dispuesto a revelar. Así que nos vamos. De camino a casa miramos el retrovisor, pero si Tanner estaba ahí, no lo vimos. Y tú tampoco lo habrías visto. STOP

PROHIBIDO PASAR ● PRIMER CONTACTO ● CORDÓN POLICIAL ● PROHIBIDO PASAR ● PRIMER CONTACTO ● CORDÓN POLICIAL



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Población:
Código postal: Provincia:
Fecha de nacimiento:
Telefono:
Email:
¿Cual es tu revista favorita?



Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia



PlayStation Magazine · PlayStation Básico · Top Juegos · Para PC Juegos y Jugadores · PlayStation Power · PlayStation Max · PC Format · PSM · 64

Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Albacete	C/ San Antonio nº20	Tel. 967 19 12 11
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Orotava	C/ Alfonso Trujillo, edificio Temait-3, local nº12	
Global Game Point - Cartagena	Plaza Juan XXIII, Ed. Parque Central, local nº8	
Global Game Point - Valladolid	C/ La Merced nº4 (Junto Plza. Sta. Cruz)	

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71

CÓMO PUNTUAMOS

10 · 9 · 8 · 7 · 6 · 5 · 4 · 3 · 2 · 1

REVIEWS

INCLUYE LA TABLA CLASIFICATORIA DE JUEGOS, CORTESÍA DE *PSMAG*



TELEÑECOS RACEMANÍA



MEDIEVIL 2

JUEGO DEL MES



«Contiene secuencias de vídeo de una calidad indescriptible»



¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS!









Conspiraciones del gobierno. Acusaciones falsas. Dos agentes en busca y captura. La mejor película de acción de PlayStation

EL MEJOR *SHOOT 'EM UP* EN TERCERA PERSONA DE PLAYSTATION YA TIENE CONTINUACIÓN



Syphon Filter 2: Conspiración Mortal

«El sigilo se ha incrementado en esta segunda parte hasta hacer que

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	989 Studios
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	N/D
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos
RESTRICCIÓN DE EDAD	+ 18 años

EL DOBLAJE

Esta vez se han lucido. Si la calidad técnica de este juego lo hace merecedor de un 10, el trabajo de doblaje y traducción no se queda corto. Es un auténtico placer escuchar el doblaje en castellano de este título. La verdad es que en el primer *Syphon* se echaba de menos un doblaje de mayor calidad. Pero ahora, con la segunda parte, Sony se ha superado. Por favor, señores de Sony, sigan así.

Al cabo de un par de meses de haber salido *Syphon Filter*, ya todo el mundo nos escribía a la sección de Feedback preguntando cuándo habría una segunda parte, si se sabía algo, si habíamos oído rumores... *Syphon Filter* es uno de esos juegos que crean escuela, clubs de fans y, por supuesto, imitadores de poca monta, como *El Mañana Nunca Muere*.

Fueron muchas las cosas que nos enamoraron de *Syphon*: la suavidad de la animación de los personajes, el realismo de los movimientos, la avanzada IA de los malos, la variedad de armas, el magnífico Taser, las misiones nocturnas, el modo francotirador con rayos infrarrojos...

Realmente, iba a ser complicado para 989 Studios mejorar aquel juego... Pero lo han logrado. ¡Lo han conseguido hasta el punto de dejar a su antecesor a la altura del betún! *Syphon 2* pasa directamente a ocupar uno de los puestos más altos en la clasificación de los mejores juegos de PlayStation, con una clara diferencia sobre todos los demás juegos de aventuras, tiros y espionaje (sí, incluido *Metal Gear Solid*).

Nada menos que dos discos: dos CD. No porque sea excesivamente largo (es un poco más largo que el primer *Syphon*, nada más), sino por la cantidad de secuencias de vídeo generadas por ordenador. Como en la primera parte, las secuencias de vídeo se han generado por ordenador con los modelos 3D que aparecen en el juego, de modo que se mezclan e integran perfectamente con la acción sin resultar demasiado «superiores» o «distintas» visualmente. No obstante, hay que dejar clara una cosa desde el principio: tanto los gráficos del juego como las secuencias de vídeo son, en *Syphon Filter 2*, mucho mejores que en el *Syphon Filter* original. Escenarios mucho más grandes y detallados, más ricos, con más rincones que explorar, muchas zonas exteriores, nieve, lluvia, enemigos por todas partes, ordenadores, jardines, patios, pasillos, laboratorios, azoteas... *Syphon 2* es un *Syphon Filter* a lo grande, con mucho más de todo y, además, con otro montón de cosas totalmente nuevas.

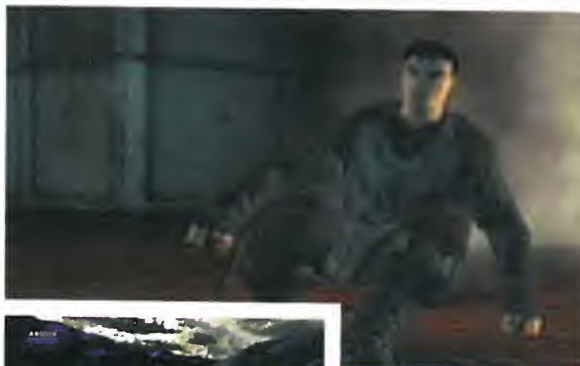
Nada más empezar el juego, notarás un montón de diferencias. El primer nivel es exterior: empiezas descendiendo en paracaídas, y tienes que planear hasta donde están dos de tus compañeros de avión (todos habéis saltado del avión al ser atacados por un caza en la intro, unos segundos antes). Estás en medio de ninguna parte, está nevando, es de noche... Tus compañeros han caído en lugares muy dispersos, y han marcado su situación con bengalas. Tendrás que avanzar hacia las zonas iluminadas para hablar con ellos y organizar un reconocimiento de la zona. Pero hay algunos enemigos por ahí... Un desprendimiento de rocas aplasta a un tipo, necesitas dinamita para abrir un túnel y escapar, los malos os tienden una emboscada al intentar huir... ¡Acción sin límites desde el primer nivel!

Lo dijimos el mes pasado y lo repetimos ahora: *Syphon Filter 2* es tan difícil que su primer nivel podría considerarse la continuación del último en el juego anterior. Si necesitaste toda la paciencia, habilidad y suerte del mundo para acabar con Rhoemer en el primer juego, imagínate lo que te espera aquí...

Entre las novedades más importantes de *Syphon 2* destaca la IA de los enemigos. Además de todo lo que hacían en el primer juego, ahora son capaces de mucho más, como esconderse para atacarte desde otro lado,











Lian se ha convertido en nuestra nueva heroína favorita. No contará con el arsenal de Logan, pero tampoco le hará falta (es muy habilidosa, la tía)



Los escenarios son más variados que nunca, e incluso reaparecen algunos del primer juego modificados (como el Museo, ahora diez veces más difícil de superar)

MGS parezca una fiesta con la música a tope»

llamar a otros enemigos para rodearte... ¡y apuntarte a la cabeza! Sí, has leído bien: tus enemigos ahora pueden apuntarte a la cabeza, como tú a ellos. Aparece un «*head-shot*» junto a tu personaje, la pantalla se pone roja y, si tardas más de dos segundos en esconderte, caes fulminado. A partir de la mitad del juego, casi todos los enemigos apuntan a la cabeza...

Logan ahora también salta. No hay botón de salto: simplemente, si avanzas corriendo hacia una plataforma, salta. Más o menos como en *Zelda*, de N64, aunque aquí los saltos son muy poco frecuentes: para pasar de un vagón a otro en el tren, para saltar una cascada, etc. Lo que más abunda son las plataformas a las que colgarse, escalar y demás. Sí, como las que había en algunos niveles de la primera parte, pero más frecuentes y difíciles. Hay un nivel, por ejemplo, que se desarrolla en un puente entre dos montañas. Sobre el puente hay camiones enemigos custodiados por guardias, que están vigilando la zona mientras los artificieros colocan cargas de C4 en la estructura del puente. Van a volarlo dentro de dos minutos, si no encuentras antes al oficial que debe ordenar la detonación. Deberás avanzar con sigilo, escondiéndote de los guardias sin hacer ruido, para acabar con el dichoso oficial sin que nadie se entere. Después, uno a uno, tendrás que cargarte a los demás guardias y, por último, descender de viga en viga por la estructura del puente para acabar con todos los artificieros (que, por si no lo habías adivinado, también van armados hasta los dientes).

Sencillito, ¿no?

El sigilo se ha incrementado como en un 300% en esta segunda parte, hasta el punto de hacer que *MGS* parezca una fiesta con la música a tope. Si caminas normalmente, un guardia puede oírte desde bastante lejos. Para evitarlo, debes agacharte con X y avanzar despacio, fuera de su ángulo de visión. Todos los enemigos tienen un campo de visión, como en *Metal Gear*, pero aquí es mucho más grande: tanto como el tuyo. Si tú ves al malo, significa que él puede verte a ti. Si tú ves al malo y está de espaldas, significa que él no puede verte a ti. Así de simple.

Avanzando con X, tu personaje podrá acercarse sigilosamente por la espalda a tus enemigos y, con un cuchillo —olvídate del Taser para siempre, porque eso era demasiado fácil—, sujetar la cabeza del malo y rebanarle el cuello antes de que pueda avisar a los demás de tu presencia. Mientras se desangra en el suelo, sigues avanzando hasta el siguiente enemigo, cuando esté mirando para otro lado, y lo mismo... En uno de los niveles viajas en un tren de mercancías y hay un momento en el que te encuentras entre dos vagones separados por una pared de madera. Al otro lado de la pared de madera hay un guardia. Si lo ves a tiempo, puedes quedarte donde estás y, con un buen golpe, atravesar de un puñetazo las tablas y repetir la operación del cuchillo con el malo que hay al otro lado.

Las gafas de visión nocturna, similares a las de *MGS*, te permiten verlo todo como lo veías con el rifle de infrarrojos del primer juego. Si tus enemigos no están equipados con estas gafas y tú sí, podrás pasar cerca de ellos sin ser visto; pero si te oyen caminar, dispararán a ciegas en todas direcciones hasta darte. Es importante cargarse las luces de determinados escenarios para que el campo de visión de los malos se reduzca a la mitad, aunque a veces hay tantos enemigos que esto sólo sirve para gastar balas. ▶

CÓMO...
ACABAR CON ALGUIEN AL ESTILO LOGAN



No hace falta decir que, si vas despacito, la sorpresa será mucho más divertida. Para el malo, claro.



Es la forma más espectacular de cargarse a un malo, pero si no tienes cuidado puedes acabar muy «quemado».



El cuchillo de *boy scout*. Sólo para agentes con sangre fría.

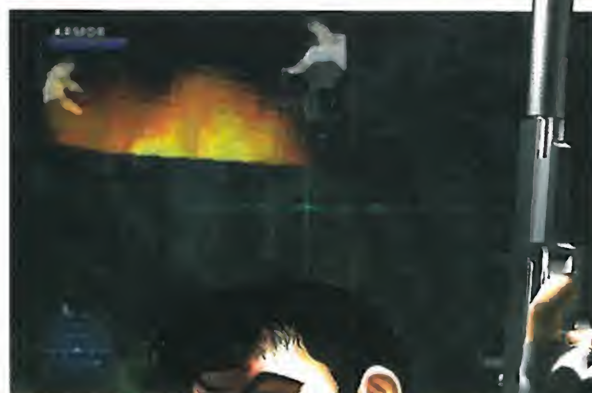






La acción es algo que nunca echarás de menos en *Syphon Filter 2*





Tendrás más apoyo de otros agentes que el primer juego, pero no creas que eso te va a salvar

«*Syphon Filter 2* es más *Syphon*»

Lian Xing es también un personaje jugable en algunos niveles de *Syphon Filter 2*. La pobre ha sido secuestrada por los malos y se encuentra hospitalizada. Deberá escapar, sin armas, de las instalaciones enemigas antes de que nadie se dé cuenta de su ausencia. Eso, con unos malos como éstos (cuyo campo visual es igual al tuyo), puede resultar poco menos que imposible. Nos encanta la sección en la que tienes que correr durante un trecho junto a un camión para pasar inadvertido a los guardias que hay al otro lado. Genial.

Más y mejores secuencias de vídeo (la del principio está claramente inspirada en *The Matrix*), más personajes jugables (dos, depende del nivel), más y mejores armas (ninguna tan fácil de usar como el Taser, claro), más y mejores enemigos (con una IA impresionante y una mala leche proverbial), más y mejores escenarios (exteriores, interiores, nevando, lloviendo, con sol, de noche...), más y mejores plataformas (con saltos, escaladas, puzzles), más y mejores modos (se incluye una opción *deathmatch* para dos jugadores con multitud de escenarios exclusivos), más y mejor argumento (perfectamente integrado con las secuencias de vídeo), más y mejor... todo. *Syphon Filter 2* es más *Syphon* y mejor que *Syphon*. No tenerlo debería ser pecado. ■

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

SYPHON FILTER

Será mejor que conozcas el primero como la palma de la mano antes de intentarlo con *Syphon 2*...

PlayStation Magazine — EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE

VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Más rápidos, detallados, grandes y variados	10
■ JUGABILIDAD:	Incomparable, pero sólo para virtuosos del *pad*...	10
■ ADICTIVIDAD:	Hasta el modo para dos jugadores es una delicia	9

■ CONCLUSIÓN

No te atrevas a probarlo si no conoces el primer juego. *Syphon Filter 2* es, sencillamente, perfecto. Pero tan bueno como difícil. El doblaje, excelente.

10 SOBRE 10



Si te sales de la pista, desapareces y continúas jugando desde el punto en el que te saliste. Es la forma más tonta de perder un montón de tiempo. ¡Es mejor ir despacio!





Los escenarios son de lo más variados y originales: un cuarto de baño, el jardín de una casa, un taller con herramientas... Todo muy cotidiano.





ADIVINA ADIVINANZA: MONTONES DE BICHITOS CORRIENDO POR TODOS LOS RINCONES DE TU CASA, ¿QUÉ SON? UNA PISTA: NO SON CUCARACHAS



Micromaniacs

«En *MicroManiacs*, la mecánica es la misma que en *MicroMachines*»

DISTRIBUIDOR	Codemasters
FABRICANTE	Codemasters
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	8.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a cuatro

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

MICROMACHINES V3
Todo un juegazo de cochecitos diminutos por escenarios muy similares. Como *MicroManiacs*, pero con ruedas.

¿Te acuerdas de *MicroMachines V3*? Un juego antiquísimo con el que Codemasters nos enseñó todo un mundo nuevo de posibilidades en el género de las carreras: cochecitos de juguete (los que daban nombre al juego) corriendo a todo trapo por escenarios de lo más cotidianos, como una mesa de billar, una cocina, un salón...

En *MicroManiacs* los corredores van a pie, sin cochecitos, pero la mecánica de juego es la misma que en *MicroMachines*: la cámara sigue al personaje desde una vista isométrica alejada, sin cambiar de ángulo independientemente de los giros que des durante la carrera. Esto significa que, si el personaje corre hacia la parte de arriba de la pantalla, «derecha» servirá para ir a la derecha e «izquierda» para la izquierda; pero si el corredor está avanzando hacia abajo, «derecha» será para girar a la izquierda e «izquierda» para girar a la derecha. Complicado, ¿no? Es algo así como un juego de carreras en tercera persona con el sistema de control de *Resident Evil*. Si tienes problemas para controlar a Claire y Leon, te puedes imaginar lo que supone intentarlo aquí a toda pastilla, por circuitos minúsculos...

La cámara será el principal problema que tendrás en *MicroManiacs*. No se trata de un «fallo», porque está hecha a propósito, pero acostumbrarte te costará bastantes quebraderos de cabeza. Lo que ocurre es que los circuitos, a diferencia de otros juegos como *WipEout* o *Ridge Racer* (en los que no te puedes salir de la pista), están rodeados por zonas abiertas. Cada pista está delimitada por un par de líneas, una a cada lado: líneas dibujadas en el suelo con rotulador, regueros de arena, etc. Te puedes salir en cualquier momento, pero si te alejas unos centímetros, tu personaje desaparece para volver a aparecer en el punto de la pista en el que se salió. Si te sales muy poquito pero pasas fuera de las líneas 2 o 3 segundos, lo mismo. Y si intentas atajar cortando una curva, la CPU se da cuenta de que estás haciendo trampas y de nuevo te devuelve al punto en el que te saliste. La única forma de jugar es sin salirse. Nada de trampas ni errores...

Es tremendamente difícil, ya que cada circuito es mucho más retorcido que el anterior, con saltos, obstáculos, plataformas de las que no debes caerte... Y luego están los enemigos que, como tú, van armados hasta los dientes con todo lo que pillan por el camino: misiles, bombas, turbos... Tardarás semanas en ganar 2 o 3 carreras, hasta que te acostumbres al control, la cámara y el uso de las armas.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Simples, pero con algunos detalles geniales	6
JUGABILIDAD:	Total, cuando te acostumbras al complejo control	7
ADICTIVIDAD:	El modo multijugador es, sencillamente, perfecto	9

CONCLUSIÓN
No es un juego de carreras como los demás, pero no puedes perdértelo... ¿O sí? Si tienes MultiTap, hazte con él ya mismo. Si no, pruébalo primero...

8 SOBRE 10


Lee
Pipes
TM



Los colorines están más que justificados en el mundo de los Teleñecos, ¿no? Pues en *RaceManía* los encontrarás todos, en forma de unos gráficos geniales.









Todos los personajes te resultarán familiares, si viviste la mitad de tu infancia en Barrio Sésamo. Gustavo y su kart son, por defecto, el conjunto personaje-vehículo más equilibrado, pero no dejes de probarlos todos.

UNO, DOS, TRES, CUATRO..., CINCO..., SEIS, SIETE... ¿QUÉ NÚMERO VENÍA DESPUÉS? ¿ESTO ES «CERCA» O «LEJOS»?



Teleñecos RaceManía

«Tus adversarios no dejan de dispararte y empujarte para sacarte de la pista»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Traveller's Tales
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	N/D
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

CRASH TEAM RACING
El mejor juego de karts de PSX, aunque Teleñecos se le ha acercado mucho.

Ya eres mayor y tienes barba. O llevas sujetador. ¡Incluso puede que las dos cosas! El caso es que ya sabes contar hasta, casi, casi, infinito. Y desde luego, no te da miedo ir al peluquero (ya sabes que el pelo no duele cuando te lo cortan). Pero seguro que aún recuerdas a Coco montado en su Jaca Paca, cantando por el desierto de Texas... ¡Qué tiempos!

Los Teleñecos, de Jim Henson, han hecho un montón de cosas: series en la tele, películas, viajes, entrevistas a gente famosa... ¡Hasta se ha descubierto de qué planeta vino Gonzo! (Un bicho así no podía ser de este mundo, claro). Lo único que les quedaba por hacer a estos bichos era salir en un juego de PlayStation, y eso ya está solucionado. *Teleñecos RaceManía* viene a sumarse a la moda de los karts, que últimamente están invadiendo nuestra consola: *Speed Freaks* (mejor que no lo conozcas), *Crash Team Racing* (más te vale conocerlo), *Bomberman Racing* (un *Bomberman* irreconocible), *Renegade Racers* (un viaje a lo desconocido), *Chocobo Racing* (no reconozcas que lo conoces)... Pero si hasta ahora todos ellos habían resultado un poco infantiles y flojos —*CTR* no cuenta, por supuesto—, los Teleñecos van a darte otra lección: ¡la más dura de cuantas te han enseñado!

RaceManía es dificilísimo. El control de los karts requiere muchísima destreza. Durante la carrera tienes que saltar obstáculos, correr como un loco y disparar a la vez a todos tus contrincantes. Los circuitos, además, parecen hechos con mala idea: repletos de curvas de 90º, cambios de sentido, atajos que no sirven para atajar, túneles con trampas, puentes estrechísimos... Un infierno. Y encima, tus adversarios te disparan sin piedad constantemente —menos mal que el arma más dura es el osito de peluche—, empujándote para sacarte de la pista en cuanto pueden. ¡Sólo llegar a la meta es un auténtico reto!

Aparte de su excesiva dificultad, todo lo demás es perfecto: una banda sonora sobresaliente, escenarios basados en sus películas, decenas y decenas de secretos y, por supuesto, los siempre apetecibles encantos de Peggy, Gustavo, Rizzo, Rolf, los marcianos siameses...

¿Es *Teleñecos RaceManía* un juego de karts para niños? No precisamente. ¿Un juego para adultos con gustos infantiles? Puede, si gozan de la habilidad de diez pilotos de Fórmula...

Da igual. Sea para quien sea, *Teleñecos* es una pasada.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	¡Algunos escenarios son superiores a los de *CTR*!	9
JUGABILIDAD:	Demasiado difícil, pero genial	8
ADICTIVIDAD:	Necesitarás años para encontrar todos sus secretos	8

CONCLUSIÓN
Si eres adulto, cómpralo porque te encantará; y si no lo eres, espera a que se lo compre el adulto más cercano para, al menos, probarlo

9 SOBRE 10



Tienes dos tipos de perspectivas en primera persona: la normal y la mira telescópica. Esta última la conseguirás cuando encuentres el rifle de francotirador

¿TE HUBIERA GUSTADO SER UN SOLDADITO DE PLÁSTICO VERDE? ¡CLARO QUE NO! NI A NADIE.

Army Men Sarge's Heroes

«El juego incorpora un surtido variado de armas y vehículos»

DISTRIBUIDOR	Virgin Interavtive
FABRICANTE	3DO
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos



SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

SYPHON FILTER 2
Sin lugar a dudas, el mejor *shoot 'em up* en tercera persona de todos los tiempos (veasé pag. **74**). Logan está a años luz de cualquier *Army Men*...

S*arge's Heroes* es el tercer título de la serie *Army Men* para PSX (para PC también ha salido *Army Men in Space*), y está protagonizado, como los demás, por soldaditos de plástico verde. ¿Te imaginas cómo será la vida de uno de estos muñecos? Los pies pegados a un pedacito de suelo, sin poder cruzar las piernas, sin sentarse, siempre con la misma ropa... ¡Qué infierno!

Sarge's Heroes es un *shoot 'em up* en tercera persona con un argumento muy original: el general Plastro y su malvado ejército marrón han encontrado unos portales para acceder desde el mundo de los juguetes al nuestro y conseguir, de este modo, nuevas y poderosas armas. Así pues, comandando al ejercito verde, deberás controlar a Sarge —el «prota»— para combatir a las tropas marrones en ambos lados de los portales. Pero también tendrás que enfrentarte a algunos enemigos de nuestro mundo: arañas, hormigas, etc. Suena bien, ¿verdad? El problema llega cuando te acurrucas en el sofá, esperando pasar unas cuantas horas de diversión...

Y es que, cuando empiezas a jugar, lo primero que te encuentras es que el control no es demasiado cómodo: avanzas hacia delante con la cruceta, pero para moverte hacia los lados tienes que hacer combinaciones de botones. Además, no puedes esconderte tras las esquinas y asomarte a disparar, como en *Syphon Filter*, de modo que la mejor forma de enfrentarte a los enemigos es dispararles a pecho descubierto y huir de vez en cuando para que no te den a ti. En *Army Men 3D*, el primer juego de la serie, se echaba en falta una perspectiva en primera persona o un punto de mira para disparar desde lejos; en *Sarge's Heroes* se ha incorporado esta posibilidad, pero no funciona demasiado bien. A veces estás apuntando al cuerpo de un enemigo y, cuando disparas, no le das. Lo mismo ocurre cuando te encuentras demasiado cerca de él: vacías tu cargador disparándole a bocajarro y, en lugar de acabar con él, lo que consigues es que te dispare con más comodidad. La sensación que se desprende de un control semejante es de impotencia.

Por suerte, el título incorpora un surtido variado de armas y la posibilidad de conducir vehículos de asalto. Además, dispone de un modo de entrenamiento muy divertido, con blancos inmóviles y maniobras. Incluso existe un modo *deathmatch* para dos jugadores —igual que en *Army Men 3D*—, en el que podrás enfrentarte a un amigo frente a frente.

Pero estos detalles no pueden ocultar las grandes carencias del juego, que además de tener un pésimo sistema de control, cuenta con unos gráficos horribles. Los problemas de *clipping* son constantes y serios, las texturas son feas y pixelosas, y en general, todo el juego da la sensación de estar a medio hacer.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Serios problemas de *clipping*, texturas feas y pixelosas	3
JUGABILIDAD:	No muy buena, por culpa del incómodo control y los gráficos	4
ADICTIVIDAD:	Aparte de todos los problemas, es casi divertido	6

CONCLUSIÓN
El juego funciona peor que *Army Men 3D*, y dista bastante de los grandes *shooter* en tercera persona de PlayStation. Pese a eso, el modo de entrenamiento resulta divertido.

5 SOBRE **10**

DESCUBRE
TU LADO
PIAGGIO

NRG
Extreme

Pon en marcha la potencia, libera tus energías, siente como tu pulso se acelera cortando el viento, conquistando espacios dentro y fuera de la ciudad.
Súbete a un Piaggio NRG Extreme, un scooter joven, deportivo con las máximas prestaciones.



Busca ahora el
MODEL YEAR 2000
SERIE R



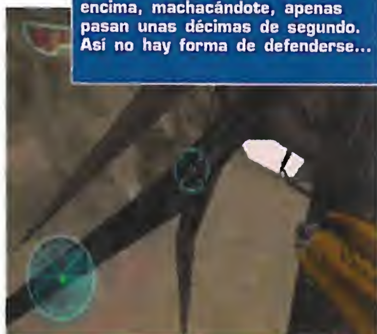


PIAGGIO

Piaggio rueda con SELENIA

NRG, 2 versiones: Agua-Doble Disco y Aire-Disco/Tambor. Homologado para 2 plazas - Hueco Portacasco Desde 269.900 pta. (precio península)





Desde que ves aparecer al bicho hasta que lo tienes encima, machacándote, apenas pasan unas décimas de segundo. Así no hay forma de defenderse...







***Forsaken* también era** de Acclaim y, al menos, era gráficamente mucho más variado y atractivo. Estos chicos retroceden como los cangrejos. ¿O como las arañas?

¡POR FIN ACCLAIM SE ATREVE A DAR EL SALTO A LA PLAYSTATION CON UNO DE SUS ÉXITOS EN N64! Y LA VERDAD ES QUE NO ERA PARA TANTO...



Armorines

«Los desarrolladores de Acclaim han nacido para trabajar en N64»

DISTRIBUIDOR	Acclaim
FABRICANTE	Acclaim
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	N/D
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

SHADOW MASTER
Muy similar en cuanto a control y mecánica de juego, pero con gráficos, enemigos y efectos de luz infinitamente mejores.

Cuando Acclaim obtuvo un éxito arrollador con el primer *Turok*, enseguida se animó a convertirlo para PC. Y como en PC obtuvo también un gran éxito, comenzó a trabajar en la versión para PSX. Pero el motor gráfico no dejaba de dar problemas y, al final, el proyecto se canceló.

Para *Turok 2*, Iguana optimizó el motor del primer juego, aumentó la resolución, la IA, el área renderizada, la cantidad de polígonos... ¿Resultado? Un *shooter* de calidad para N64 que también se convirtió en un exitazo (eclipsado, en esta ocasión, por el omnipresente *Zelda* ,de Nintendo, que lo machacó vilmente en las tiendas de todo el mundo). Y claro, como fue un éxito, se convirtió para PC. Pero en PC por esa época ya tenían cosas como *Half Life*, y *Turok 2* se perdió en la inmensidad de lo desapercibido. Ante el fracaso en PC, nadie pensó en llevarlo a la gris.

Y ahora, con un nuevo *remake* del mismo motor gráfico, Acclaim logra lo imposible: hacer algo todavía mejor para N64. Y esta vez, antes de decepcionarse con el resultado que tendría en PC, se arriesgan directamente con PlayStation. Craso error: la conversión es terrible. Conclusión: los desarrolladores de Acclaim han nacido para trabajar en N64. *Forsaken* les quedó mucho mejor en la consola de Nintendo, *Turok* y *Turok 2* fueron excepcionales en la misma consola... pero nada de estos chicos parece cuajar en la gris. ¿Mala suerte o es que no dan con la fórmula mágica de nuestra máquina? Hace unos años, incluso podríamos habernos creído el cuento de que la N64 es mejor consola, pero ahora (después de cosas como *Medal of Honour*), está claro de quién es la culpa. Si N64 puede con su *Armorines*, nuestra consola podría con algo aún mejor. Y en cambio, del *Armorines* de N64 al nuestro hay un abismo. Gráficos sosos, monótonos, en baja resolución, con las mismas texturas en todas partes, pixelado por todos lados, *clipping*, *popping*, niebla...

Los alienígenas vienen, se te pegan y dejas de verlos. Te están poniendo fino, pero tú no lo ves. Sólo observas que la pantalla se pone roja, porque te están devorando. Vaya.

Vas tan tranquilo, armado hasta los dientes, dispuesto a freír al primer bicho que se presente. Pero, de repente, de la nada aparece una araña diminuta que no para de moverse en todas las direcciones. No te da tiempo siquiera a apuntar cuando ya se te ha pegado al cuerpo. No la ves, pero la pantalla se pone roja... Vaya. Sigues. Te das la vuelta para comprobar que nadie viene. Nada. Todo va bien. «Espera... ¿Eso que ha sonado sería un bicho? ¿Dónde está?» Te das media vuelta para ver si es que viene por detrás y, antes de poder reaccionar, lo tienes pegado. La pantalla se pone roja... Vaya. Y así durante todo el juego. ■

PlayStation Magazine **VEREDICTO**

GRÁFICOS:	Bichos regulares, escenarios malos y ninguna visibilidad	5
JUGABILIDAD:	Pobre y con un control innecesariamente complicado	6
ADICTIVIDAD:	Ya sabes que desmembrar bichos nos encanta...	7

CONCLUSIÓN
No es, ni muchísimo menos, como la versión para N64. Pero al menos, ha llegado a PlayStation. Hace unos años hasta nos habría gustado.

6 SOBRE 10



Mezcla distintos géneros, aunque lamentablemente no brilla en ninguno...











Lo mejor del juego es la posibilidad de volver a ver a Lucky Luke en acción

EL HÉROE MÁS TRANQUILO DEL LEJANO OESTE REGRESA PARA PONER A LOS HERMANOS DALTON EN SU SITIO.

Lucky Luke

«Casi todos los puzzles se resuelven con un tiro que rebota»

DISTRIBUIDOR	Infogrames
FABRICANTE	Ocean
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Textos en castellano
PRECIO	N/D
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

TARZAN
Aquí no hay pistola, se trata de lanzar tomates podridos a tus enemigos y surfear por los árboles en lugar de cabalgar por el desierto

Lucky Luke ya probó fortuna en el mundo PlayStation hace bastante tiempo, pero no recibió la calurosa bienvenida que le habría gustado. Aun así, gracias a su naturaleza tranquila, estoica e imperturbable, lo superó. Tanto es así que, siempre en dirección hacia el sol poniente, ha vuelto. Sigue siendo uno de nuestros héroes preferidos pero, como la otra vez, hay que reconocer que esto de protagonizar juegos no se le da especialmente bien...

Lucky Luke es una especie de juego de puzzles/aventuras/tiros con acción 2D y gráficos 3D. Algo como *Tarzan*, pero con una pistola en lugar de un montón de tomates podridos para lanzar. No obstante, mientras que en *Tarzan* lo que abundaban eran los enemigos a los que disparar frutas, aquí lo más frecuente son los puzzles. Si Lucky va andando y se encuentra con una caja demasiado alta como para saltarla, tiene que aplicar su ingenio. Nuestro ingenio sugeriría, simplemente, bordear la caja (no le costaría nada), pero el suyo le dice una cosa muy distinta: disparar al cartel de chapa que hay en la pared de la casa de delante, para que la bala rebote en el cartel de la casa de al lado, y acabe dando al barril de dinamita que hay detrás de la caja que le obstaculiza el paso. De este modo, el barril explota, la caja se rompe y él puede seguir caminando hacia delante sin tener que bordear la caja (que, insistimos, habría sido lo más sencillo, pero no se puede). Todos los puzzles son más o menos así, y casi siempre se resuelven con un tiro que rebota, rebota, rebota y rebota hasta dar en un sitio que resuelve el problema. No obstante, no todos los niveles son iguales. De vez en cuando hay algunos muy diferentes, como la carrera en la mina, en la que vas montado en una vagoneta (se parece mucho a los niveles de *tree surfing* de *Tarzan*), el nivel estilo «juego para pistola» en el que debes mover un punto de mira en la pantalla para acabar con los malos que van apareciendo... Un juego muy variado, sí. Pero pobre en cualquier caso. Te adoramos, Luke, pero sabemos muy bien de lo que eres capaz, y es mucho más que esto.

Gráficos como los de los dibujos animados, en 3D pero que funcionan en *scroll* casi siempre —a excepción de niveles como el de la mina—, enemigos cuya función es casi complementaria de los puzzles, cosas a las que disparar para que la bala rebote en otras cosas... Simplón, pero simpático. Quizás a la tercera vaya la vencida, amigo Luke.

PlayStation Magazine VEREDICTO

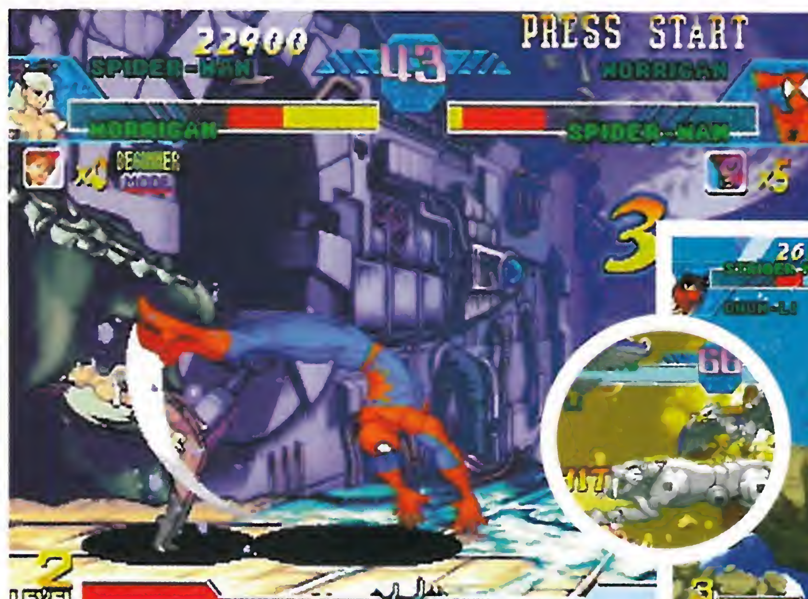
GRÁFICOS:	3D que funcionan en 2D	6
JUGABILIDAD:	Todos los puzzles son iguales. Control pobre	5
ADICTIVIDAD:	Variado, pero en todo caso aburrido	5

CONCLUSIÓN
Nuestro amigo Luke es genial en dibujos animados, pero está claro que esto de los juegos no es lo suyo. Quizás la próxima vez...

6 SOBRE 10



El cerebro contra el músculo: los luchadores hábiles se unen contra los matones



Los novatos se quedarán pasmados con los efectos pirotécnicos que acompañan a unos movimientos especiales alucinantes. La pantalla parpadea, trastos locos cruzan la pantalla, caen piedras del cielo... ¡es el caos!



LO ÚLTIMO DE CAPCOM: LOS SUPERHÉROES DE SIEMPRE CONTRA LOS PERSONAJES CLÁSICOS DE LOS JUEGOS



Marvel Vs Capcom

«Es el juego más fresco de Marvel y el más completo en cuanto

DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	Capcom
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

Había una vez... cuando llegaba a nuestra oficina un nuevo *beat 'em up* en 2D de Capcom, nos reuníamos alrededor de la mesa y nos preguntábamos «¿Pero, cuántas más de estas cosas locas piensan hacer?» Al cabo de un tiempo, por fin, llegamos a la conclusión de que Capcom lo seguirá haciendo hasta el final de los tiempos. A este paso, incluso es posible que el día del juicio final se celebre muy lejos de Jerusalén, en algún arcade de Tokio, por cortesía de *Street Fighter 15 EX Alpha Championsip Edition.*



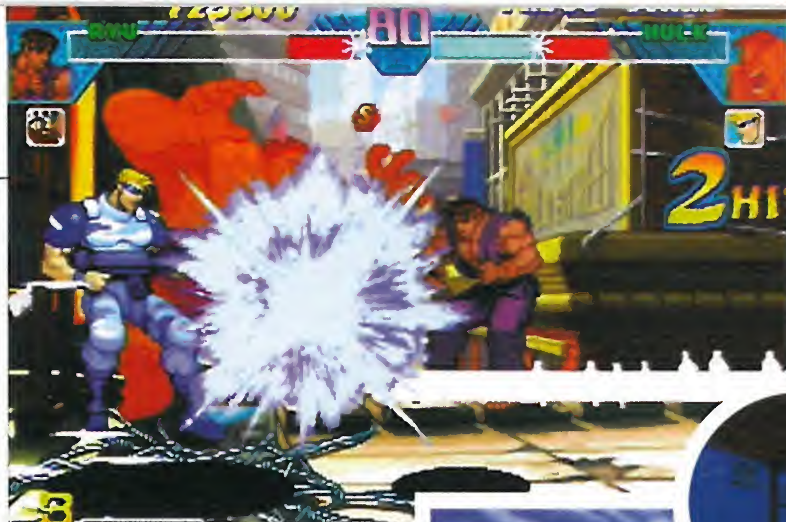
Marvel vs Capcom es el quinto título de este tipo en la compañía, y el tercero de la categoría *Vs*, inspirado en este caso en series de cómics muy conocidos. Se presentan 15 personajes para escoger, y ninguno de ellos parece desdeñable. Conocemos al equipo de Marvel de peleas anteriores: Hulk con su lanzamiento de piedras y golpes en el suelo, Wolverine con sus garras retráctiles, o War Machine con su terrible cañón láser. Con esta panda, seguro que no te aburrirás.

Este nuevo producto de Capcom es un bomboncito para los fans de la vieja escuela de Capcom. Héroes de los arcade en plataformas, como Strider Hiryu o Megaman están muy bien representados, el primero a base de movimientos simples para los principiantes (gracias a una cómoda *blaster gun*), y el otro acompañado de gato-robot para atacar y deshacerse de los enemigos. Pero también hay otras caras conocidas que entran en escena como Héroes Especiales (ya te contaremos) y, por descontado, algunos de los veteranos esenciales de *Street Fighter* —Ryu, Chun Li y Zangief, entre otros—, que ofrecen movimientos más complejos para compensar las fuerzas de Marvel.

Aunque la combinación general de botones, los indicadores especiales y los modos básicos te resultarán familiares, seguramente es el juego más fresco de Marvel y, sin duda, más completo en cuanto a las opciones de jugabilidad. Por ejemplo, el nuevo Modo Héroe Especial te permite seleccionar a un personaje entre 20 que se pondrán de tu lado en caso de emergencia (un elemento a tener en cuenta); además, el Modo Compañero Especial está animado por un movimiento de ataque doble que te permite luchar con dos personajes a la vez. Se trata de otra entrega de locura lúdica que te congelará la mente en una experiencia de juego explosiva. Por suerte, PlayStation combina bien con el caos. En algunos puntos se reduce la velocidad y hay ciertos elementos típicos de las máquinas recreativas (como las luchas en parejas en tiempo real, por poner un ejemplo) que han sido reducidos o eliminados por completo. Pero debemos tener en cuenta que se trata de un juego arcade recién salido del horno... destinado a una consola que ya tiene seis años.

Así que si eres un novato en el mundo de los *beat 'em up* y andas buscando una manera de introducirte en este oscuro y

Marvel Vs Capcom







Zangief lucha con una linda señorita y un gran tipo azul. ¡Qué raro!



Muchos personajes básicos y Héroes Especiales llevan armas láser muy potentes. Utilizarlas es una manera simple, pero efectiva, de acabar con el adversario

CÓMO... REALIZAR EL ATAQUE DOBLE



Para empezar, tu indicador de potencia tiene que estar al máximo, en la parte inferior de la pantalla. Golpea a tu oponente y mira cómo sube.



Ahora ya estás preparado para ejecutar el movimiento. Carga la secuencia D, DB, B, HP+HK, y aparecerá un doble de tu oponente copiando tus movimientos.



Ahora sitúa a tu oponente entre tus dos personajes y aporréale. El Ataque Doble sólo dura unos pocos segundos, así que aprovéchalo.

a las opciones de jugabilidad»

obsesivo universo de lucha en 2D, será mejor que eches un vistazo a *Street Fighter Alpha 3*. Pero si lo que te gusta es que la pantalla parpadee, que caigan piedras del cielo y que crucen la pantalla leopardos feroces para potenciar los supermovimientos especiales, entonces para un momento y carga *Marvel Vs. Capcom* en tu máquina. Es como un espectáculo de guiñol hiperrealista. No tengas miedo, Pequeño Saltamontes. ■



¡Están detrás tuyo! Como es habitual en los juegos de lucha en 2D de Capcom, los fondos son bastante entretenidos. Por cierto, esto es una sauna

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

STREET FIGHTER ALPHA 3
Ignora los gráficos en 2D y trágate el brillante e intenso juego

PlayStation Magazine

VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Intrépidos, audaces, locos	7
■ JUGABILIDAD:	Más compleja que una novela de Tolstoi	8
■ ADICTIVIDAD:	Tienes mucho que aprender	7

■ CONCLUSIÓN

Marvel Vs. Capcom es un juego complicado, pero llega disfrazado de aporreador descerebrado de botones. Los veteranos disfrutarán de su profundidad, pero los novatos tendrán problemas con las explosiones masivas.

7 SOBRE 10


Aunque breve, la introducción es lo único que vale los veinte duros que costaría un arcade


¡Sí, ay, casi...! Algunas rampas te llevan a los *flippers*, y otras te llevan al desagüe —dale un golpe de barra para intentar salvar la situación—. Los tiradores son torpones, y se limitan a ir devolviéndose la pelota cada vez con menos fuerza



SUBE, BAJA, BOTA, REBOTA... SOPORÍFERO

Pro Pinball: Fantastic Journey

«Tiene todo lo que le puedes pedir a un *pinball*»

DISTRIBUIDOR	Dinamic Multimedia
FABRICANTE	Cunning Developments
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

PRO PINBALL: TIMESHOCK
Uno de los mejores juegos del género

En las puertas del nuevo milenio el ser humano tiene retos tan importantes como programar genéticamente los tomates de la ensalada o convertir las centrales nucleares en piezas de museo. Aun con todo, parece que algunos pasatiempos no desaparecerán jamás. Te presentamos *Pro Pinball: Fantastic Journey*, un *pinball* con estética propia de Julio Verne, al que le ha faltado muy poco para tener éxito al trasladar a Play-Station esta entrañable distracción.

La representación física es muy realista y, además, el campo de juego —un *bitmap* de alta resolución— se adapta a la pantalla sin necesidad de recurrir al *scroll*.

De acuerdo, sólo ofrece un tablero, pero *Pro Pinball: Fantastic Journey* presenta casi todos los elementos que podrías pedir a cualquier *pinball* contemporáneo. Presiona los *flippers* izquierdo y derecho de forma encadenada para obtener un combo o intenta conseguir las letras de la palabra *bonus*. A través de los botones de los *flippers*, el Modo Vídeo reproduce el subjuegos de reflejos en la pantalla de la matriz de puntos. También hay un Mega-Rescatador (Magno-Save) que pesca como un imán las bolas que se escapan por la izquierda, de forma similar a lo que vimos en *Black Night 2000*.

El centro giratorio, aunque sencillo, es muy útil para todos los novatos que no lo hacen tan bien como querrían, mientras que los aspirantes a profesionales pueden intentar controlar el multiplicador de puntuaciones, si lo que se proponen es tener diez segundos de gloria. *Fantastic Journey* ha mejorado respecto de *Pro Pinball*, su predecesor. Y la razón es que se ha creado especialmente para el público de los videojuegos. Sin embargo, es ahí también donde está el problema. Para entendernos, se trata del típico juego en el que las bolas se agotan en un momento, y tienes que rascarte los bolsillos continuamente. Sin embargo, el que sea un simulador nos obliga a formularnos una pregunta clave sobre su valoración. En general, nos gusta el *pinball* y podríamos aceptar que los fanáticos *retro* disfrutaran con este simulador como diversión a corto plazo, pero los auténticos aficionados siguen negándose a que el *pinball* se convierta en un tragaperras, especialmente a causa del encanto de su mecánica y funcionamiento. Ahí radica su verdadero atractivo y creemos que ni siquiera la ayuda del Dual Shock puede recrear ese *feedback*.

Seguramente, tendríamos una sensación parecida si habláramos de los futbolines, del dominó o de hacer volar una cometa... ¿Realmente es necesario un simulador para este tipo de entretenimientos? Si eres de los que creen que sí, en *PSMag* te prometemos investigar sobre otros placeres tan cotidianos como los chisporroteos de la leña ardiendo o las secuencias de vídeo de los pececitos de colores.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	La iluminación y los gráficos son correctos, pero en el tablero se pierde el detalle	5
JUGABILIDAD:	Toda la que le puedas pedir a una bola virtual	4
ADICTIVIDAD:	Te garantiza las típicas sesiones de 20 minutos	4

CONCLUSIÓN
Pro Pinball: Fantastic Journey es un hito entre los *pinballs* virtuales, aunque no tiene ni punto de comparación con el juego real

5 SOBRE 10







Una selección de vehículos, incluidos algunos secretos, que van apareciendo a medida que avanzas. Ojo con el *buggy* lunar pilotado por el chimpancé astronauta



La secuela *V8 2nd Offence* presenta, más o menos, lo mismo que el juego original...



VIGILANTE 8... O NO TE FÍES DE LAS OCTAVAS PARTES



Vigilante 8: 2nd Offence

«El problema principal es el manejo. Es demasiado exagerado»

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Luxoflux
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en inglés
PRECIO	8.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

TWISTED METAL 2
Twisted Metal 2 ofrece mayor variedad y adictividad, sobre todo por sus vehículos de combate

Sobre el papel, la idea de *Vigilante 8* parecía una gran idea: conducir coches a toda pastilla y disparar entre los chirridos de los neumáticos por un terreno lleno de casquillos de balas. Es decir, lo más parecido a *Mad Max* que se ha fabricado para PlayStation. Dicho así, suena bastante bien, ¿no?

Pues casi-pero-no. La ejecución es un chasco, a pesar de que el concepto de partida es sólido y de que tiene un gran potencial en cuanto a jugabilidad. Esto se debe al hecho de que esta secuela es casi idéntica a su predecesora, aparte de ciertas novedades extras comentadas más adelante. Además, no podemos olvidar que *Vigilante 8*, el juego original, nunca llegó a superar a su archirrival, *Twisted Metal*.

El principal problema —para no perder la tradición— es el manejo. Es demasiado exagerado para llegar a ofrecer el tipo de precisión, del tipo freno de mano-giro-disparo que *Vigilante 8* pide a gritos. Los cambios de sentido son demasiado amplios, y es muy difícil conducir en dirección a un punto exacto, cosa que resulta imperdonable cuando te encuentras en mitad de un combate. Por no hablar del sistema físico, que puede llegar a sacarte de quicio —con una sacudida mínima sales despedido por los aires—. ¡Ah!, y cuidado con las explosiones, que también te pueden mandar a la estratosfera.

La colección de armas vuelve a ser la misma del juego original, que incluye desde los típicos cohetes a los absurdos morteros. Como decíamos, la nueva hornada de coches (que incluye delicias como un camión de la basura o una motocicleta acrobática con sidecar) se presenta junto a un amplio abanico de armas especiales e individuales potencialmente devastadoras. En cuanto a los niveles, podemos señalar que son verdaderamente largos, y están repletos de detallitos fortuitos. Por ejemplo, puedes atravesar conduciendo la mansión en el nivel Bayou con cara de no haber roto nunca un plato.

Pero, en última instancia, lo que se presenta aquí es más de lo mismo; es decir, otra entrega del original con tan sólo algunos cacharros nuevos. De hecho, las únicas innovaciones reales en *Vigilante 8: 2nd Offence* son los tres *pick-up* que transforman tu vehículo al agregar esquíes, hélices y reactores para que puedas apañártelas por la nieve, el agua o para llegar a terrenos inaccesibles.

En resumen, no vale la pena pagar el precio que piden por este juego, a menos que seas un *fan* auténtico del juego original. Y con eso, ya lo hemos dicho todo.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS	Variados y con detalle, aunque hay problemas en la fluidez de las imágenes	7
JUGABILIDAD	Se trata de conducir y disparar, las misiones son muy sencillas	6
ADICTIVIDAD	La modalidad para dos jugadores es mejor, pero es más de lo mismo	7

CONCLUSIÓN
Una secuela con pocas novedades introducidas, especialmente para *Vigilante 8*. Si lo que quieres es emoción, no te olvides de *Crash Team Racing*.

6 SOBRE 10









Ríete de *Quake*: aquí sí que encontrarás grandes armas, ¡y monstruos más grandes!

LONDRES, 1886. ALGUIEN HA VUELTO A RESUCITAR A LOS MUERTOS. ¡VUELVE FORTESQUEEEEEEE!

MediEvil 2

«Los puzzles, las plataformas e incluso la acción se parecen

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Sony
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	N/D
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

MEDIEVIL
La primera aventura de Dani, con más niveles y también algo más de personalidad

Después de derrotar a Zarok y destruir su guarida, Sir Daniel Fortesque regresó a su fría tumba para intentar de nuevo descansar eternamente. Y descansó. Pero no eternamente, como le habría gustado. Allá por la época victoriana, un ruidito parecido a una explosión le devolvió de nuevo a la vida. Alguien había encontrado páginas sueltas del libro de conjuros de Zarok y había lanzado sobre la ciudad el hechizo para despertar a los muertos... Otra vez. Y claro, al despertarse todos los muertos, se ha despertado también Dani, incansable difunto. ¡Vuelta a la carga, Sir Fortesque!

Lo bueno de *MediEvil 2*, es que es... *MediEvil 2*. Y lo malo es que, también, es *MediEvil 2*. ¿Qué quiere decir esto? Pues que además de ser una continuación en cuanto a argumento y personajes (la parte buena), también lo es en cuanto a acción, jugabilidad, mecánica y control (la parte mala). O sea, que Dani sigue caminando igual, luchando igual y volviéndote loco corriendo a toda velocidad, con una cámara a su espalda intentando seguirle. Tiene un movimiento nuevo, la posibilidad de escalar paredes, pero, por lo demás, nada. A no ser que contemos como «movimento» la posibilidad de quitarle la cabeza para que vaya por ahí sin el cuerpo, subida en una mano en plan *La Familia Adams*. Muy divertido, pero ¿tanto como para justificar una segunda parte?

Fortesque sigue ahogándose en el agua, sigue sin poder agacharse, sigue corriendo cuando no quieres que lo haga y sigue arrastrando algún que otro problemilla de la cámara. Sigue como siempre. Está claro que los muertos no envejecen. Pero tampoco mejoran... Se ha suavizado un poco la brusquedad con que se movía la cámara, pero aún pierdes de vista a tu personaje en alguna que otra ocasión. La vista en primera persona que se ha incluido es similar a la que ofrecía el *MediEvil* original, al pulsar conjuntamente L1 y R1. Sólo la usarás para ver a los malos que hay debajo cuando estés en una plataforma un poco alta.

Escenarios más detallados, pero ambientados en un Londres estilo «Jack el Destripador» en lugar de un mundo medieval (el del primer juego era mucho más vistoso y simpático, además de más variado). Lugares siniestros con personajes vestidos de época, callejones oscuros y sucios, niebla... Una ciudad verdaderamente terrorífica, pero, en todo caso, menos atractiva que los cementerios, manicomios, pueblos y castillos de *MediEvil*.

Los enemigos son muy variados y graciosos. Los zombis, como en el primer juego, tropiezan consigo mismos y caen continuamente al suelo. Ahora puedes desmembrarlos a golpe de espada: primero les quitas un brazo, luego el otro, luego la cabeza... Es genial ver cuerpos andando en todas las direcciones, sin saber qué hacer. ¡Y las manchas de sangre verde lo pringan todo! Más de sesenta personajes nuevos: esqueletos de museo, magos, momias egipcias, demonios, fantasmas ¡y hasta partes del cuerpo solas! capaces de atacarte, como brazos y piernas.

En *MediEvil 2* también encontrarás de nuevo el Cáliz de las Almas, que en el primer juego servía para acceder a la Galería de los Héroes (donde conseguías nuevas armas, ¿recuerdas?). Como entonces, para llenar el Cáliz de las Almas necesitas acabar





Las cosas han cambiado mucho en todo este tiempo, ¿verdad, Fostesque? Aunque muchas, por desgracia, siguen igual.









Nadie apostaba por un héroe muerto. Y menos, con esa cara/calavera de tonto. Las apariencias engañan

CÓMO...
USAR LAS MANOS



¿Recuerdas las manitas verdosas que recorrían algunos escenarios de *MediEvil*? Pues en la segunda parte también aparecen, pero esta vez servirán para algo más que distraerte



Desenrosca la cabeza de Dani y ¡colócala encima de una de estas manitas inquietas!



Gracias a ellas, podrás llegar a sitios a los que de otro modo no podrías acceder

demasiado a los del primer juego»

con un montón de enemigos: sus almas van a parar al Cáliz y, cuando está lleno, debes encontrarlo y recogerlo para entrar en el laboratorio donde ahora conseguirás las armas especiales. Algunas te resultarán familiares, como la espada mágica, el martillo, los arcos. Otras, en cambio, son totalmente nuevas, más acordes con la época, como el trabuco, la pistola, una ametralladora antigua...

Desgraciadamente, la cantidad de niveles esta vez es menor. Si los 21 del primer juego te parecieron pocos, es probable que con los 17 de *MediEvil 2* te quedes a medias. Al menos, éstos son ligeramente más grandes, y los enemigos más difíciles. Sin embargo, el mayor tamaño de los niveles también conlleva un problema añadido: los tiempos de carga entre una zona y otra, que en el primer juego no existían. Apenas son un par de segundos, pero resultan muy molestos, cuando tardas casi lo mismo en atravesar una habitación con dos zancadas...

Los puzzles, las plataformas e incluso la acción se parecen demasiado a los del primer juego. Si te pasaste *MediEvil*, aquí muchas veces irás directamente adonde está la palanca que tienes que activar casi por inercia, como si ya lo hubieses hecho antes. ¡Si hasta la música del menú es la misma! Una lástima.

En definitiva, *MediEvil 2* es un *MediEvil* con un lavado de cara, ambientado en un mundo menos atractivo y más o menos con lo que ya tenía la primera parte. Si no conociste el primero, éste te encantará; pero si aquel te pareció corto o no te gustó, éste no te hará cambiar de idea. ■



Las secuencias de vídeo están mejor hechas que en el primer juego, pero se echa de menos el encanto medieval de aquél...

Edición oficial española de PlayStation Magazine
VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Más suaves y detallados, pero no tan bonitos	8
■ JUGABILIDAD:	La del primer juego	7
■ ADICTIVIDAD:	Te lo querrás pasar en la primera partida, pero se te hará corto	8

■ CONCLUSIÓN
Un gran juego, pero demasiado parecido al original y visualmente menos atractivo. Aplaudimos el trabajo de doblaje.

8 SOBRE 10

EL VODKA BARATO Y *TETRIS*. NUESTROS CAMARADAS RUSOS TIENEN LA CULPA DE MUCHAS COSAS...



The Next Tetris

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Blue Planet
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a cuatro

Alexey Pajitnov, creador del *Tetris* original, debe ser un hombre de lo más feliz. Él solito creó uno de los videojuegos más exitosos, influyentes y duraderos jamás realizados. Seguro que no anda corto de rublos. Y lo mejor es que ya no tiene que dar ni golpe.

Tetris se ha convertido en un ente comercial con vida propia. *The Next Tetris* es una nueva encarnación del viejo clásico, con suficientes características nuevas para que valga la pena probarlo. La principal diferencia entre este título y el original es que las formas estándar de *Tetris* están integradas por varios componentes. Si se deja uno colgado en el aire, se parte y cae hasta encontrar algo donde posarse. Esto puede complicar las cosas en extremo, ya que líneas enteras empiezan a caer con consecuencias impredecibles.

Dicho esto, y por si las nuevas características no te acaban de convencer, también se ha incluido el *Tetris* clásico. Si a esto añades una atractiva banda sonora estilo *house* y una elegante presentación, obtienes una agradable reinterpretación de una fórmula ganadora. No es que vaya a quemar los cimientos del Kremlin, pero, ¡eh, es *Tetris*!



¿Te suena? Admitámoslo, no se puede hacer gran cosa... Cambiar los colores. Cambiar las formas. Y...



PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Muy cuadriculados, pero ¿qué quieres	6
JUGABILIDAD:	*Tetris*. Puede ser algo agobiante	7
ADICTIVIDAD:	Un buen puzzle para de vez en cuando y más	7

CONCLUSIÓN
Una variación de éxito moderado sobre un viejo tema. Sigue siendo adictivo a rabiar y un clásico sin discusión, pero pese a los añadidos, dista de ser la idea más original del mundo

7 SOBRE 10

UN «CAPONG» A LOS PROGRAMADORES. NOTA: ALÉRGICOS A LO «RETRO», ABSTENERSE



Pong

DISTRIBUIDOR	Hasbro
FABRICANTE	Supersonic
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	8.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a cuatro

Ésta es la pregunta del millón de dólares. Juegos «retro»: ¿el grato regreso de los viejos clásicos arcade, o una cínica táctica de márketing para exprimir los éxitos de antaño? Nosotros siempre esperamos que sea lo primero, pero la realidad suele apuntar al segundo caso.

Y en resumidas cuentas, por eso *Pong* es un juego tan sorprendente. No es que sea una maravilla, pero en su creación se ha invertido tiempo, esfuerzo y algo de ingenio. Es atractivo, repleto de innovación e incluso bastante cuco según cómo. Pero no te dejes engañar: sigue siendo el mismo asunto monótono de siempre. Usa bates. Golpea bolas. Intenta hacer que el rival falle. Ése es el objetivo del juego, y no hay mucho más que te lleve a jugar una nueva partida.

Avanzarás por diversos niveles temáticos, con nuevos obstáculos cada vez más complicados que os servirán de ayuda (a ti o a tu rival) para conseguir puntos. Dichos obstáculos pueden acelerar las bolas, hacer salir nuevas bolas al terreno o bloquear los tiros sin más. El modo cooperativo para cuatro jugadores puede ser divertido, pero, con todo, es insulso y no tarda en cansar. Es difícil justificar el desembolso de unos cuantos «verdes» por *Pong*. Considéralo, sólo si te gustan las diversiones sencillas.



La gracia de los bates flexibles y unos fondos nuevos no pueden cambiar la evidencia: es *Pong*



PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Intensos y coloridos, pero nada rompedores	6
JUGABILIDAD:	Demasiado simple para el jugador perspicaz de hoy día	5
ADICTIVIDAD:	Ni el modo multijugador basta para hacerte repetir	4

CONCLUSIÓN
Pasmoso ejemplo de lo «retro» en su vertiente más mediocre. *Pong* sigue valiendo para echar unas risas y está bien realizado, pero la jugabilidad no deja de ser simple en exceso y no ofrece nada nuevo.

5 SOBRE 10

Chico listo.



NOKIA 3210



Sabes lo que te gusta, por eso eliges lo que prefieres: el nuevo Nokia 3210. Divertido por fuera, serio por dentro. El primer teléfono móvil con divertidas carcasas Xpress-on intercambiables por los dos lados, que tú mismo podrás cambiar en segundos. Permanece en espera hasta dos semanas sin necesidad de recargar su batería. Te permite enviar mensajes con imágenes,* y además es muy listo. Por ejemplo, su texto predictivo puede adivinar lo que quieres escribir, por lo que enviar mensajes cortos es ahora más fácil que nunca. Y además es dual.
Nuevo Nokia 3210 nunca te dejará colgado, no como otras.

(*) El servicio de envío de mensajes con imágenes depende de la red. Por favor, consulte con su operador la disponibilidad de este servicio.

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

www.nokia.com









Las fases que incluyen nieve son las más flojas gráficamente. El juego también tiene que hacer un esfuerzo cada vez que algún efecto meteorológico, como lluvia o niebla, entran en juego

EA SACA OTRO PRECIOSO JUEGO, PERO ¿HAY ALGO CON FUNDAMENTO BAJO EL ESTILO?



Rally Championship

«Recrea a la perfección la húmeda claustrofobia del típico

DISTRIBUIDOR	Infogrames
FABRICANTE	HotGen Studios
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	6.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno o dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

COLIN McRAE RALLY
Un buen juego que no sacrifica la diversión en nombre de la simulación

El secreto está en la sensación. Es tan simple como eso. La gente se ha pasado años intentando describir qué hace que un juego sea mejor que el otro; por qué uno alcanza ventas de más de un millón de copias, mientras que otro toma el camino directo a la sección de gangas. Es que no se puede pactar el camino hacia el éxito, y tampoco se puede deslumbrar a los jugadores con hermosas vistas. Para hacer un buen juego de conducción, la sensación tiene que estar justo en el hecho de conducir. Y eso no es algo fácil de conseguir.

Fíjate en *Rally Championship* ,de EA, por ejemplo. Por fuera tenemos uno de los juegos más bonitos de rally que jamás ha saboreado nuestra consola. Cada uno de los 36 niveles, sacados de seis rallies auténticos de Gran Bretaña, son una fiel reproducción que impresiona por los detalles y recrea a la perfección la húmeda claustrofobia del típico tramo de bosque británico. Casi puedes oler las hojas podridas y el rebaño de ovejas impasibles que pace en el campo de al lado.

También hay profundidad. Con el soporte del *Rally Championship* británico de la vida real, el juego tiene una serie completa de 21 coches competidores de rally con diferentes características de manejo. Antes de cada nivel y después de leer el informe sobre el desafío siguiente, es mejor pasar por la pantalla de puesta a punto y colocar los neumáticos adecuados además de ajustarlo todo a la perfección. Si no lo haces, es posible que los próximos seis minutos de conducción resulten mucho más espeluznantes de lo que cabe esperar.

La atención en los detalles continúa en todas las modalidades del juego, que son cinco. Nadie podría acusar a HotGen de defraudar a su público, con dos campeonatos y un arcade, pruebas de tiempo y, lo mejor de todo, una modalidad para dos jugadores con pantalla dividida, que nos asegura el interés a largo plazo. La fase sin dificultad es fácil y ofrece poco desafío incluso para un principiante; en cambio, pasar a los dos niveles siguientes puede provocar una dura lucha, incluso para los más veteranos *Colin McRae* o *V-Rally*.

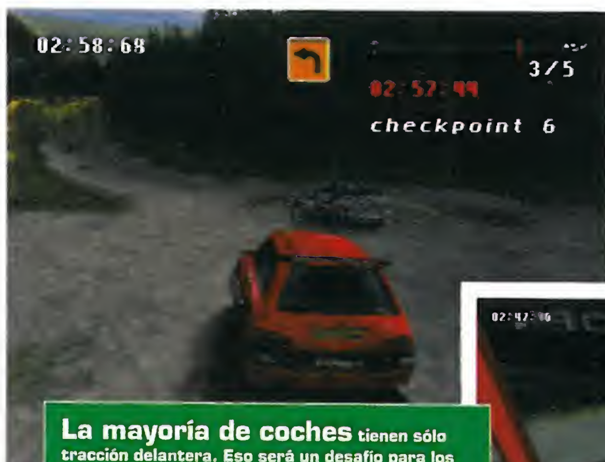
Pero con todos estos logros, *Rally Championship* aún se las arregla para sonar algo falso. Y es que volvemos al enigma del manejo: la sensación, en los coches de *Rally Championship*, no es buena. Casi todas las frenadas que puedas necesitar se consiguen con un derrape lateral de cuatro ruedas. Sólo tienes que ladearlo para disminuir la velocidad, o puedes empujar un poco el volante para reducir a 20km/h más o menos. Y, como sólo tienes que reducir velocidad antes de las curvas, la técnica de reducción de velocidad te deja incluso en la mejor posición para acelerar en la curva. Esos libres arreglos de los frenos no son algo malo en realidad, pero sí son una interpretación muy simple del modo como funciona la conducción en un rally.

Lo que de verdad hace cojear *Rally Championship* son unas fuerzas laterales y diagonales que parecen actuar sobre tu coche en las curvas más rápidas. A la salida de algunas curvas no es difícil encontrarte con un avance en diagonal de tu vehículo, como si una cuerda tirara de él por el extremo del coche opuesto a la curva. De forma parecida, la entrada y la conducción en algunas curvas pueden hacer que tu





Una de las mejores características del juego es el dinamismo del paisaje. Hay algunas colinas muy empinadas para bajar y barrancos espantosos para evitar resbalar por ellos





La mayoría de coches tienen sólo tracción delantera. Eso será un desafío para los jugadores acostumbrados a los coches con tracción en las cuatro ruedas

tramo de bosque británico»

coche se comporte como si estuviera atrapado en un enorme campo magnético: es llevado de un lado a otro como si se tratara de un hierro turbocargado que desfila. Con demasiada frecuencia, tienes la sensación de que las fuerzas que actúan sobre tu coche no tienen nada que ver con la física de Newton y tampoco con tu frenético manejo del pad.

Rally Chapionship pretende ser, sin duda, una simulación seria de rally. Para resultar divertido debería simular al máximo un rally real y combinar esto con una auténtica profundidad y sutileza de conducción. Por desgracia, HotGen sólo ha conseguido lo primero, y ha dejado el *feeling* del juego algo desarticulado y esquizofrénico. En esencia es un arcade de coches de carreras en el cuerpo de un simulador. Luego, pásate a *Colin McRae 2*, ¿vale? ■



Las fases del rally son larguísimas: lo típico son seis minutos de longitud

CÓMO...
EVITAR ESE PEDAL DEL FRENO



En realidad no hay necesidad de apretar el freno en las curvas, ¿sabes? Cuando se acerca la curva, saca el dedo del acelerador y...



...dale apenas un toque al volante en la dirección adecuada. Una vez que empiezas a deslizarte, aguanta el derrape presionando el volante en dirección opuesta y...



...cuando ya se ha acabado el derrape, vuelve a darle al acelerador y a por la próxima. Para las curvas más difíciles sólo hace falta un derrape mayor. ¡Nada más simple!

PlayStation Magazine
VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	El campo británico jamás ha estado tan exuberante	9
■ JUGABILIDAD:	Simulación mezclada con manejo de arcade. No es una buena mezcla	6
■ ADICTIVIDAD:	Muchas pistas. Hay desafío en los escenarios de más dificultad	7

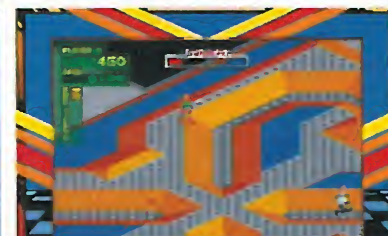
■ CONCLUSIÓN
Rally Championship querría ser lo último en simulación de rally. Los gráficos están a la altura de tal ambición; la conducción del coche, por desgracia, no. Una obra maestra defectuosa.

7 SOBRE 10



Cristal de color rosa a punto, allá vamos... (arriba a la izquierda) *Rampage*, (debajo) *Smash TV*, (derecha) *Klax*, (debajo a la derecha) *Toobin'*, (arriba al extremo) *Super Sprint*, (debajo al extremo) y por último, y sí, el menos importante, *720*



Cuando los chillones colores primarios dominaban el mundo, esto era de lo más moderno

NO TE MOSQUEES. MIDWAY SAQUEA SU PASADO



Midway Arcade Party Pak

«Las compilaciones retro acaban hastiando a uno, es inevitable»

DISTRIBUIDOR	Infogrames
FABRICANTE	Midway
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Inglés
PRECIO	8.490
NÚMERO DE JUGADORES	Uno a tres

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

NAMCO MUSEUM 1-6
Se ha mejorado la presentación pero los juegos siguen siendo los mismos

Juegos retro. ¿Recuerdos entrañables de nuestra herencia jugadora o explotación vergonzosa de títulos decrépitos que sólo tienen cabida en el gran parque de atracciones del cielo? Con independencia del lado al que te inclines, no se puede negar que lo retro funcionó para Namco cuando los nostálgicos aceptaron con entusiasmo su serie *Namco Museum* de viejas recreativas reembaladas. Ahora Midway —una compañía con un bagaje de videojuegos parecido al de Namco— ha subido al desván y ha escarbado en busca de juegos viejos a los que quitar el polvo.

Esta antología al estilo *Museum* incluye *Rampage, Klax, Toobin', 720, Super Sprint* y *Smash TV*. En siglos pasados se los habría considerado brujería —en su momento fueron aclamados como clásicos—, pero ¿cómo se ven ahora cuando entramos en un nuevo milenio y en la época de los coches flotantes?

De todo el conjunto, quizá *Smash TV* sea el mejor. Se trata de un *shoot 'em up* cenital de pantalla invertida que, seguramente, presenta el mayor número de muertos de toda la historia. Sigue siendo tan jugable hoy como lo era en 1989, y está pidiendo a gritos una puesta al día.

Klax —un colorido émulo 3D de *Tetris*— es divertido hasta cierto punto, pero a la postre carece de la adictividad esencial para un disfrute prolongado. *Super Sprint*, un ultrarrápido título de carreras cenital para tres jugadores, se resiente de la falta de los volantes de la máquina original, de manera que te pasas mucho tiempo chocando contra los lados de la pista y explotando.

Toobin' (en el que bajas costeando un río en un flotador) hace gracia durante cosa de una hora, y *720* (un vetusto precursor de *Tony Hawks' Skateboarding*) es casi incontrolable. Lo mismo que *Rampage*, la mayor decepción del lote, dados los estimados recuerdos que tiene este crítico de cuando metía diez duros en el original en vez de ir al colegio.

Al igual que *Namco Museum*, *Arcade Party Pak* incorpora algunas características extra; en concreto, unas cuantas entrevistas entre bastidores sobre la creación de los juegos. Nada que vaya a provocar oleadas de histerismo, la verdad. Las compilaciones retro acaban hastiándolo a uno, es inevitable. Como de costumbre, hay un juego que siempre te servirá para pasar un par de horas, mientras que ni siquiera te das cuenta de que has olvidado los demás. A quienes estén criados a base de títulos adrenalíticos como *Ridge Racer Type 4*, *Metal Gear Solid* y *Resident Evil*, estos juegos les parecerán ridículamente malos. Y no es que lo sean, es sólo que ya son demasiado viejos para cumplir.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Está claro que no es ningún festival 3D	4
JUGABILIDAD:	Algunos buenos, otros malos, todos viejos	6
ADICTIVIDAD:	Recreativas añejas equivalen a diversión breve	5

CONCLUSIÓN
Una colección razonable y sin adornos de juegos semiclásicos. Si eres un nostálgico rematado, ésta podría ser tu colección. Si no, los juegos ya no dan mucho de sí.

5 SOBRE 10

La resurrección, 7 años después...

DRACULA

Una historia original que arranca en el punto en el que termina la obra maestra de Bram Stoker.





Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es

Virgin INTERactive





Tras una apariencia general de diversión, se esconde una oscura realidad comercial. Tienes veda libre para ordenar a los restaurantes que echen mucha sal a las patatas fritas, así el público se muere de sed y consume muchas bebidas. Como el parque temático se ve en 3D, puedes hacer un *zoom* y bajar al nivel del suelo para explorarlo más de cerca

TURISTAS: DIVIÉRTELES Y VACÍA SUS CARTERAS...



Theme Park World

«Por fin puedes darte una vuelta por el parque. ¡Y también

DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
FABRICANTE	Bullfrog
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno



¿Quién es el hombre más odiado de este mundo? ¿José Luis Moreno? ¿Emilio Aragón y sus malditos anuncios de la *tele*? No. El hombre más odiado de este mundo es el tipo que hace comentarios en *Theme Park World*.

«Este parque te sorprenderá», te advierte este tipo. «A su lado, Disneylandia es un geriátrico». La primera vez que le oyes hablar parece divertido, pero ¿qué pasa cuando le has oído quinientas veces en el espacio de diez minutos? «Ya has comprado todas las tiendas que hay a tu disposición», te recuerda. «¿Quieres buscar tiendas nuevas?» Y te lo dice exactamente cuando lo estás intentando. De todas maneras, tiene suerte de que *Theme Park World* sea un juego estupendo, porque, en caso contrario, estaríamos a pie de calle recopilando firmas contra él. Si ya estás familiarizado con *Theme Park* te sentirás como en casa con esta secuela. Empiezas con una parcela de terreno baldío, en el que construyes las atracciones básicas. Luego las comunicas mediante caminos y añades elementos tan necesarios como tiendas de bebidas, papeleras o lavabos. Debes contratar a mecánicos, limpiadores y animadores. Por último, abres las puertas y observas cómo llega la gente en busca de un buen rato de ocio.

Las nubes en que aparecen los pensamientos están sobre las cabezas de los usuarios para indicar cómo se lo están pasando. Un *smiley* amarillo indica que todo va viento en popa. El mismo símbolo en versión malencarada y de color azul significa que el negocio no funciona tan bien como creías. El dibujo de una hamburguesa significa que el público tiene hambre y que no hay sitio para ir a comer. Un símbolo de «señoras y caballeros» te recuerda la necesidad de incluir servicios. En resumen, si consigues una buena colección de caras sonrientes podrás considerar que tu parque es un éxito. Esto significa que acudirá más gente, que obtendrás mayores beneficios en la venta de entradas y que las cajas registradoras de tus tiendas no pararán de hacer ¡*tiiing*! O lo que es lo mismo: que tendrás más dinero para poder expandir tu parque de atracciones en busca de nuevas atracciones. Quiero tenerte cerca para verte mejor... A no ser que estés tapando las ilustraciones con tus manazas, seguro que te habrás dado cuenta de que *Theme Park World* tiene una mejora muy importante: se presenta en 3D. Sí, las atracciones, las tiendas, los espectáculos, el público, todo —están construidos con polígonos—. Así que ahora puedes dar una vuelta por el parque y observarlo desde todos los ángulos. E incluso hay otra cosa mejor... ¡puedes montar en las atracciones!

Que sí, es verdad. Cuando has ahorrado los suficientes *tickets* dorados para comprar una cámara de vídeo (para lo cual necesitarás poco más de un minuto), presiona R2 y cambiarás al modo de perspectiva en primera persona. Y luego puedes darte una vuelta por el parque y experimentarlo todo desde el punto de vista del visitante. Y también puedes ir hacia la entrada de la montaña rusa que tanto te costó construir y, finalmente, subirte a ella. En realidad, no es tan maravilloso como puede parecer. Las atracciones no se ven tan bien de cerca y la gente tiene aspecto de asustada. Pero está bien esta opción.

Otra cosa que puedes hacer es participar en los espectáculos de tiro al pato, el puzzle gigante o el martillo, entre otros.











Puedes contratar a mecánicos para que arreglen las atracciones estropeadas, basureros para tenerlo todo limpio, investigadores para crear nuevas atracciones, y vigilantes para evitar problemas. También puedes contratar a José Luis Moreno como animador. Lo que siempre quisiste hacer



Cuando hayas desarrollado y construido todas tus atracciones debes dar algo a hacer a tus investigadores. Hazles mejorar las atracciones que ya tienes

puedes montar en las atracciones!»

Esto tampoco te quitará el sueño, pero no te puedes quejar. Y también te ofrecen una forma recreativa de ganar los ya mencionados *tickets* dorados. Puedes obtenerlos con ciertas jugadas financieras —aguantando en el negocio durante un año o bien logrando ciertos beneficios— y son vitales cuando tienes que... viajar de una isla a otra.

¿Incrédulo? Pues es la pura verdad. En la actualidad, *Theme Park* no es algo aislado, sino que hay, literalmente, un mundo entero lleno de parques de atracciones, esparcidos por un archipiélago de islas interconectadas. Puedes saltar de isla en isla e ir abriendo parques nuevos en los que puedes ubicar mejores atracciones, y seguir construyendo paulatinamente un imperio entero de parques temáticos. Excepto que, claro, sólo puedes tener tres parques abiertos a la vez, presumiblemente, gracias al número de Romper Stompers que puedes apretujar en las cinco ranuras de la tarjeta de memoria. Ah, y tampoco son exactamente iguales, porque hay cuatro estilos de parques —el Reino Perdido, la Tierra de los Sueños, Halloween y el Espacio— y cada uno de ellos cuenta con su escenario propio y sus respectivas atracciones. Todo este asunto de obtener *tickets* y de la apertura de parques nuevos cambia la dirección que habían tomado las críticas del *Theme Park* original: que dejaba de tener sentido cuando ya habías construido el parque y lo habías llenado de elementos. El resultado es que se han esforzado mucho en este juego, especialmente, en cuanto a las atracciones se refiere. Cuando piensas que la atracción del Rock 'n' Roll es inmejorable, te colocan el Gorilla Thrilla, que envía a los jugadores a colgarse como los monos por entre los árboles.

De hecho, *Theme Park World* es espléndido lo mires por donde lo mires. Incluso el sistema de control es una delicia. No tienes que preocuparte de movimientos de cursor difíciles —sólo tienes que desplazarte por la pantalla hasta que tu objetivo esté en el centro—, y los símbolos de la esquina muestran cuál es la función de los botones. Con estos medios, es muy sencillo construir montañas rusas. ▶

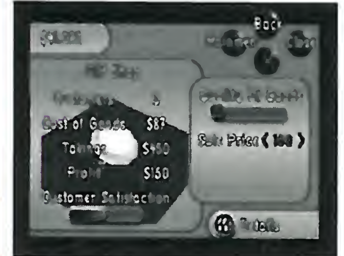
CÓMO ... GANAR UN MILLÓN



Con una política de empresa de lo más salvaje, tu objetivo principal es vaciar al máximo los bolsillos de tus visitantes. La forma más fácil es encarecer el precio de la entrada.



Los chiringuitos de comida y bebida también dan buenas ganancias. No dudes en poner mucho hielo en las bebidas para incrementar tu beneficio, y cocina las hamburguesas con mucha grasa.



Las casetas también te van a dar una buena pasta, sobre todo si reduces al mínimo las oportunidades de ganar. Y para acabar, no olvides la tienda de *souvenirs*, donde vender caros recuerdos de un día inolvidable.





La presentación está muy bien. Y como muestra, fíjate en las barras de estos menús

CÓMO...
CONSTRUIR UNA MONTAÑA RUSA



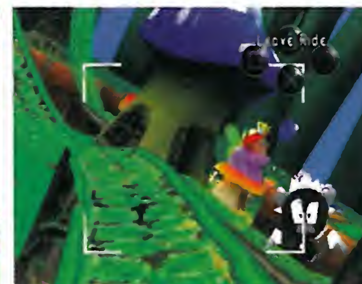
Parece terriblemente complicado, pero es bastante sencillo instalar una montaña rusa entre tu colección de atracciones. Primero, apuntala la unidad base en una zona apropiada.



Segundo, construye los pilares que soportan la pista. Varía su posición, altura y peralte, y también la ruta de la pista y empieza a imaginar hasta cómo se te pondrán los pelos de punta.



Tercero, construye caminos que unan la entrada y la salida de la montaña rusa con el resto de las atracciones. No te olvides de la zona para guardar cola.



Y, al final, una vez esté arriba y en marcha, ¿por qué no pones en marcha la videocámara y grabas tu trabajo? ¿Alguien tiene bolsas para el mareo?

«Puedes saltar de isla en isla abriendo nuevos parques...»

Aparte de nuestro soporífero comentarista, sólo hay otra cosa que nos molesta de *Theme Park World*. Si construyes un parque de dimensiones modestas, y contratas a unos cuantos mecánicos y basureros para que lo cuiden, tú ya puedes ir a tomar un café, quizás a mirar un rato la *tele*, puede que tu madre te mande a hacer un recado y tardes unas cuantas horas en volver... porque cuando vuelvas encontrarás un parque que ha prosperado en tu ausencia. Nada ha estallado, todo el mundo se siente feliz, y tú tienes decenas de miles de dólares para jugar. Suficiente para que te deprimas como director.

Theme Park World aporta algo más al simple hecho de conducir coches o disparar a cosas y podría ser un acierto en cualquier colección de juegos. Sólo esperamos que el próximo en la serie incluya un botón de «Para si ya lo has oído antes».

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

SIM CITY 2000
Un simulador de construcción de edificios parecido, aunque con menos sentido de la diversión



Prueba las atracciones desde la perspectiva del visitante. Y como conoces el lugar puedes intentar colarte...

PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Bonito visto desde lejos. No tanto si lo miras de cerca	7
JUGABILIDAD:	Así sería fácil construir la Sagrada Familia	8
ADICTIVIDAD:	Sólido, aunque te cansará en unos días	8

CONCLUSIÓN
Multitud de turistas sonrientes dispuestos a gastarse los ahorros. Atracciones muy divertidas y gráficos elaborados. Pasen y vean, pasen y vean, esto es *Theme Park World*

8 SOBRE 10

EL PRIMER Y ÚNICO MANAGER DE LA LIGA ESPAÑOLA PARA PLAYSTATION

Manager de Liga™

A LA VENTA DESDE EL 7 DE ABRIL

CAMPEONATO NACIONAL DE LIGA 99/2000
PRIMERA DIVISIÓN / SEGUNDA DIVISIÓN

¡¡¡CONSEGUIR QUE TU EQUIPO GANE NUNCA HA SIDO TAN FÁCIL!!!

- Diseñado específicamente para PlayStation.
- Escoge entre jugar una partida completa o disputar 10 retos apasionantes.
- Controla las finanzas, entrenamientos, estadio, jugadores o contrata empleados que lo hagan por ti.
- Equipos, escudos, y uniformes oficiales de la Liga Española y de otros 300 clubes de 32 países con más de 8.000 jugadores.
- Observa el partido en 3D y realiza modificaciones en cualquier momento.
- Impresionante retransmisión televisiva con resultados, mejores jugadas y comentarios.









Nº 1 SUPERVENTAS EN EL REINO UNIDO



DUAL SHOCK™



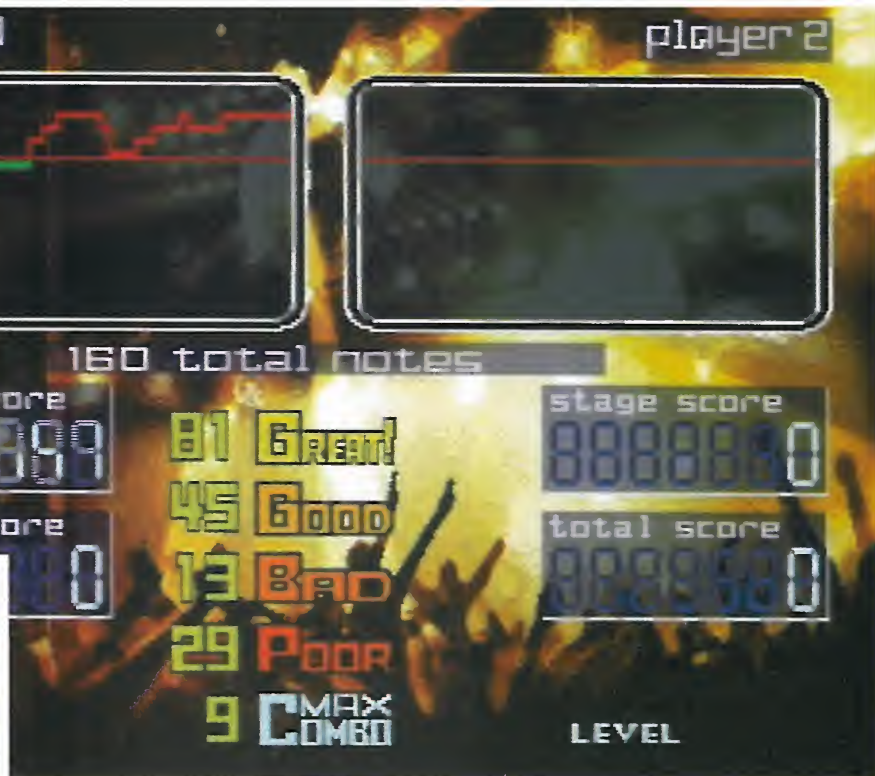
Codemasters

www.codemasters.com

Codemaster España Calle Orense nº 85 Telf:.+34 91 567 8461 fax:. +34 91 571 4244 28020 Madrid.







Que nunca se diga que el mundo de *Beatmania* no es una búsqueda intelectual. Si te equivocas con suficiente frecuencia, el caballero de aire pensativo del vídeo empieza a llorar y sus tímpanos se rompen

¿ESTÁS SÓLO POR LO MÁS DURO? *BEATMANIA*, FINALMENTE, SE VA POR LOS SUELOS



Beatmania

«Todo se escapa de las manos al pasar de la melodía a las pistas de

DISTRIBUIDOR	Konami
FABRICANTE	Konami
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	12.500
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

PARAPPA THE RAPPER
Diversión y travesuras rítmicas con un perro japonés. Más divertido de lo que parece

El año pasado Konami fue el distribuidor de los juegos de más éxito en Japón (9.714.690 ventas para ser exactos) y, en gran medida, eso se debió a esos juegos japoneses Bemani que te engullen y enloquecen: juegos de música al estilo Simon, basados en guitarras, baterías, giradiscos y greñas bailarinas.

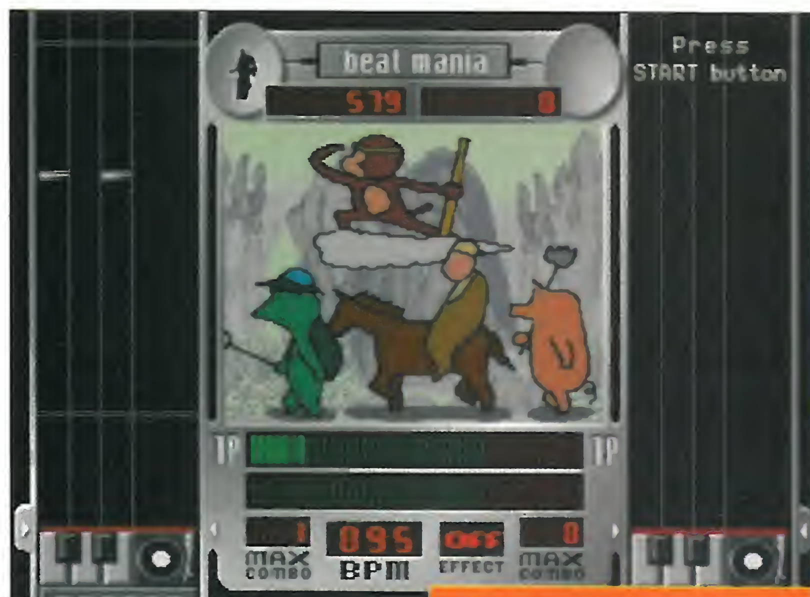
Beatmania intenta transferir las diestras habilidades del DJ internacional a la PlayStation, por medio de un control estándar o de un artilugio a modo de giradiscos. Una serie de pequeños bloques bajan una especie de pentagrama musical y hay que darle a las teclas que corresponden con la intención de mezclar una melodía. Aunque, en realidad, eso de apretar botones es para destacar alguna que otra nota y lo único que se da ahí es la ilusión de estar creando música. ¿Funciona el concepto del juego? Más o menos.

Para la edición europea, Konami ha incluido pistas occidentalizadas. Visita el Practice Mode, una selección de melodías de quintaesencia europea: *Sing it Back*, de Moloko; *Jacques Your Body*, de Les Rythmes Digitales; *Shake What Ya Mama Gave Ya*, de Skeewiff y sus Big Beat fella. Éstas funcionan porque son familiares, pero son aún muy duras. Pasa a los niveles más avanzados, de puro jazz, y verás que el juego se pone difícil hasta un punto que resulta ridículo. Y claro, si no has nacido con el don rítmico de Art Blakey y la coordinación mano-ojo de un trilero, tal vez puedas pillarle el tino al juego después de muchísima práctica. Pero, es muy posible que no te tomes la molestia porque *Beatmania* no premia en forma alguna tu constancia.



Uno de los mayores problemas es que hay que empezar siempre de cero. Y en cuanto los bloques empiezan a acelerarse, todo se escapa de las manos, mientras se pasa de la melodía a las pistas de ritmo, y a unos raros ruidos agudos que raspean; y eso en cuestión de milésimas de segundo, que es el tiempo de que dispondrás para reaccionar. Equivócate y tendrás que volver al principio, hasta que te hayas aprendido la canción entera de memoria. No nos engañemos, el número de veces seguidas que puedes escuchar *Sing it Back* es limitado. El resto de pistas contiene *remixes* de originales japoneses, mezclado por japoneses. Y aunque se hayan acercado a Gran Bretaña para escuchar cómo suenan los suburbios, las interpretaciones resultan aún muy orientales. Y con eso queremos decir, difíciles de escuchar...

Un punto a favor es que resulta más fácil jugar con el volumen bajo que cuando el sonido está a toda máquina. La música no es más que una distracción que te sobrepasa en los niveles más difíciles. De forma parecida, los vídeos son un toque agradable para un espectador, pero sólo molestan al jugador, con sus animaciones intermitentes. En especial cuando se trata de un plátano que te dice: «Eres un pobre intérprete», o de una *geisha* que se marea de manera violenta debido a tus esfuerzos desesperados. La modalidad para dos jugadores ofrece el tipo de diversión que uno espera después de una





¿Aventuras en la mitología china? ¿Es posible que éstos sean Monkey, Pigsy y Triptake, el sexy hombre-mujer? Distracciones como ésta, que hacen referencia a series de televisión de los años setenta, son capaces de hacerte perder los sesos









El DJ de *Cult Trance*, Claudio Coccoluto, aparece en una pista. Reconocerás estas melodías colocadas cerca de Moloko y Skeewiff. Y espera a oír alguno de los esfuerzos jazzísticos japoneses, de esos que te destrozan la cabeza...

CÓMO...
TOCAR UNA ESCALA



Una de las claves para el éxito en *Beatmania* es la habilidad de realizar series de notas seguidas, que forman una pequeña escala.



Practica rozando con rapidez las notas en el teclado de forma secuencial. Luego vuelves en dirección contraria a la misma velocidad. Cada vez que veas esta secuencia, podrás reaccionar más rápido.



Como alternativa, puedes tocar todos los botones al azar y quizás al final le darás a la nota correcta. Casi seguro. Intenta volver atrás en la pista si pierdes el hilo, aunque esto es virtualmente imposible en los últimos niveles.

ritmo y a una serie de ruidos agudos que raspean...»

fiesta o una salida de bares. Cada jugador se encarga de una serie de botones y el resultado, si consigues no equivocarte, es una armonía celestial. Si te equivocas, en cambio, resulta ser un caos cacofónico. Como el juego ya viene con el control oficial de *Beatmania*, te ahorras el mal trago de intentar usar el Dual Shock. Puede ser muy divertido si te sientas con un colega frente a la tele, con los giradiscos bien equilibrados sobre las rodillas. Pero, a menos que te sientes a practicar como si de un verdadero instrumento se tratara, no llegarás lejos. En especial, si no te atienes a las partituras.

Beatmania nunca venderá un millón de copias, y eso es una pena porque perjudicará las posibilidades de que otros títulos Bemani, como *Dance Dance Revolution*, lleguen a la calle. Hasta ese día, el ritmo sigue y sigue y sigue... ■



Beatmania no permite que olvides en ningún momento de dónde viene. Nació y se crió bajo los arcades y clásicos auténticos de Japón

PlayStation Magazine — VEREDICTO

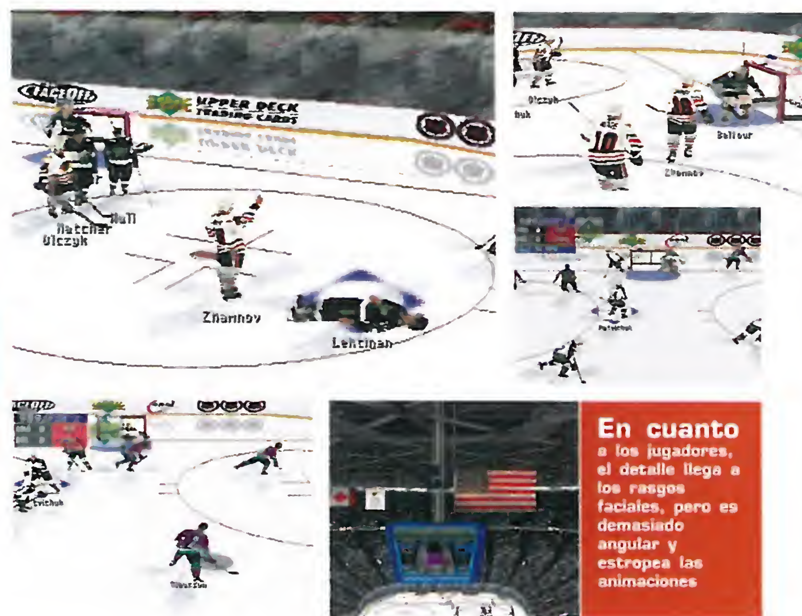
■ GRÁFICOS:	Muy limitados. El vídeo funciona, pero distrae demasiado	6
■ JUGABILIDAD:	Cuando ya casi te ha consumido, la frustración saca lo mejor de ti	6
■ ADICTIVIDAD:	Los últimos niveles son tan frenéticos que debes olvidarlos.	6

■ CONCLUSIÓN
Es una vergüenza, pero *Beatmania* atraerá sólo a un público *hardcore*, y hasta la novedad se desgasta muy rápido. ¿A quién podría interesarle? Mejor ir a por una baraja de cartas

6 SOBRE **10**



Con lanzamientos como éste, que se aproximan a la velocidad de la luz, parece que el portero no tiene nada que hacer, pero te asombrará la cantidad de movimientos que realiza



En cuanto a los jugadores, el detalle llega a los rasgos faciales, pero es demasiado angular y estropea las animaciones

SONY CARGA CONTRA EA EN UNA GUERRA FRÍA. ES ALGO MÁS QUE UN EJERCICIO EDIFICANTE



NHL Face Off 2000

«Un derroche de cargas violentas y luchas cuerpo a cuerpo»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Solworks
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en inglés
PRECIO	7.490
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a ocho

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

NHL CHAMPIONSHIP 2000
El mayor rival por su autenticidad e IA

Nuestra sociedad condena al hockey sobre hielo, pero todavía apreciamos que contiene los ingredientes necesarios para que se convierta en el videojuego deportivo ideal. La velocidad, la violencia, los manotazos frente a la portería... Realmente, crea adicción, lo cual podría explicar por qué hay tantos juegos de NHL en las tiendas.

NHL Face Off 2000 es el último juego que ha cruzado el charco, y nos ofrece el habitual juego con el *puck*, además de una sección de dirección en la que puedes fichar a jugadores, rescindir contratos o cambiar jugadores entre equipos. Si lo deseas, puedes añadir algunos jugadores de tu creación, e incluso puedes obtener algunas estadísticas (ve con cuidado con esa agresividad y con las acciones ofensivas).

En general, es muy satisfactorio, incluso si no te interesa la autenticidad. Contiene varias interpretaciones del himno de Estados Unidos, un montón de tonadillas del público y un derroche de cargas violentas y de luchas controlables cuerpo a cuerpo.

Un elemento inmejorable: la lucha conforma una especie de subjuego, con cuatro botones que sirven para esquivar, dar guantazos, soltar puñetazos y bloquear. Se trata de una diversión extra que añade un poco de veneno a la opción multijugador, pero que no domina todo el juego. Los efectos de sonido son estupendos, y recrean de forma genuina el ambiente de un estadio. Las fichas de los jugadores también sirven para hacerse una idea de la última moda en peinados entre los deportistas del siglo XX.

Pero lo que hace que este juego sobrepase el valor de *NHL 2000*, de EA, es la nueva Inteligencia Artificial I.C.E. Los contrarios CPU se pasean por delante de la portería en espera de algún pase que desviar, mientras que los jugadores de la defensa realizan embestidas inesperadas hacia la zona de ataque y pasan por detrás de la portería durante los penalties. La mejora de la IA se advierte, especialmente, en los porteros, que llevan a cabo un fantástico abanico de paradas con todo el equipo al completo (guantes, *stick*, peto de protección, espinilleras y casco). Harán lo imposible por parar el *puck*, lanzándose de lado, o incluso hacia atrás, con el objetivo de impedir que el equipo contrario marque un tanto. Con todo esto, subir la puntuación es un verdadero reto, de manera que tienes que aprender a tirar cañardos, a hacer fintas y a redireccionar los pases para volver loco al portero, modelo muñeco de Michelín, y meter el disco en la portería.

Por desgracia, *Face Off 2000* se ve terriblemente mal. A pesar de las animaciones a 150 secuencias, los gráficos destrozan el juego. En puntos, donde *NHL 2000* era realmente estupendo, encontrarás que *Face Off* sólo cuenta con cuatro sombras mal fundidas. Eso sí, es muy rápido y realista. ■

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Sin duda, lo más decepcionante del juego	5
JUGABILIDAD:	Juego de estrategia rápido, con muchos tiros, paradas y cargas	8
ADICTIVIDAD:	Si te involucras en la dirección, tienes más futuro	7

CONCLUSIÓN
El sonido es insuperable y el juego realista pero, por desgracia, los gráficos menoscaban las animaciones. Las opciones de lucha convertirán las sesiones de multijugador en algo endiablademente divertido.

6 SOBRE 10

NO TODO EN EL MUNDO ES JUGAR A LA PLAY. ESO SÓLO ES CASI TODO. SI EN ALGÚN MOMENTO TIENES QUE DEJAR EL MANDO, POR LA RAZÓN QUE SEA, APROVECHA EL TIEMPO PARA VER NUESTRAS SELECCIONES DEL MES

OTROS LÍMITES

NOVEDADES EN VÍDEO

LA NOVENA PUERTA

Dirige: Roman Polansky
Interpreta: Johnny Deep, Emmanuelle Seigner, Lena Olin y Frank Langella

El director de clásicos como *La Semilla del Diablo*, *Lunas de Hiel* o *Chinatown*, nos trae ahora una peli basada de una manera un tanto infiel en una novela de Arturo Pérez Reverte, *El Club Dumas*. En la peli, Johnny Deep da vida al prota de la novela, Dean Corso: un cínico y codicioso detective bibliófilo que recibe el encargo de autentificar el libro de «La Novena Puerta».
Existen tres ejemplares en todo el mundo, pero se dice que sólo uno es el auténtico (supuestamente, escrito por el mismísimo Lucifer). Su investigación le llevará de Nueva York a París, Toledo, Cintra e incluso a un castillo en Saint Martin, donde le espera una sorpresa diabólica. En sus viajes será perseguido por toda suerte de personajes impíos y patéticos con oscuras intenciones que codician el libro. Durante la historia, muchos serán asesinados, mientras nuestro prota sigue adelante protegido por una misteriosa y hermosa joven que aparece siempre en el momento más inesperado...

La peli, rodada parcialmente en España, cuenta con un hilo narrativo excelente, y hará que te sientas completamente a merced de los vuelcos del intrigante argumento (tal como le gusta a Polansky). Puede que la mitad de la película no tenga nada que ver con la novela, pero en cualquier caso es excelente. Sin duda, el papel más difícil y bien desarrollado que ha tenido el placer de interpretar el brillante señor Deep.

VEREDICTO: **Se ha cambiado un poco el esquema que seguía la novela, pero aún así, la peli nos encanta. Johnny Deep lo borda, aunque lamentablemente no se puede decir lo mismo de la señora Seigner (esposa de Polansky, que siempre pilla los papeles de sus pelis por enchufe directo).**

9/10



EL SECRETO DE THOMAS CROWN

Dirige: John McTiernan
Interpreta: Pierce Brosnan y Rene Russo

Pierce Brosnan —la encarnación humana de *pixeloso Bond*, para quienes hayan tenido el dudoso placer de jugar a *El Mañana Nunca Muere*— produce y protagoniza este film de intriga y romance, que cuenta la retorcida historia de Thomas Crown. Este señor es un multimillonario amante del riesgo y las emociones fuertes. Sus peligrosas aficiones le llevan a ser sospechoso del inteligente robo de un cuadro, que ha desaparecido de un importante museo a plena luz del día. Catherine (Rene Russo), la astuta investigadora que le persigue, siempre ha sido más lista que los sofisticados criminales a los que se ha enfrentado. Sin embargo, no ocurrirá lo mismo con Thomas Crown, quien tejerá una compleja red de seducción y engaño en la que atrapará por completo a Catherine... O eso es lo que parece, mientras ves la peli, aunque al final te das cuenta de que el personaje de Brosnan es igual de imbécil que el del resto de sus películas. John McTiernan, responsable de filmes de acción como *Jungla de Cristal* o *La Caza del Octubre Rojo*, cae en picado con esta especie de *thriller* romántico en el que, lamentablemente, falla todo menos la idea (original e inteligente). El reparto es patético —¿Brosnan haciendo de tipo listo? ¿La Russo haciendo de mujer seductora? ¡Ja, ja, jaaaa!—, el guión decae poco a poco hasta rozar el suelo al final de la peli y, al final, el espectador acaba con la gran pregunta en la mente: «¿Y tanto rollo para esto?». Un *remake* bien dirigido, pero pobre en todo lo demás. Nos quedamos con la original, sin Pierce, sin Rene y sin todas esas frases hechas americanísimas.

VEREDICTO: **Brosnan, al final, resulta tan patético como acostumbra (lo que te hace preguntarte por qué lleva dos horas haciéndose el interesante); la Russo es cualquier cosa menos atractiva; el guión está lleno de agujeros y baches... ¿Por qué no se dedica McTiernan a hacer películas de verdad, como *La Jungla 4*?**

5/10



LA GUARIDA (THE HAUNTING)

Dirige: Jan De Bont
Interpreta: Liam Neeson, Catherine Zeta Jones, Lili Taylor y Owen Wilson

La Guarida es un *remake* de un film de 1963, basado en la novela de Shirley Jackson *La Guarida de la Casa de la Colina*. Dirigida por Jan De Bont —autor de *Speed* y *Twister*—, *La Guarida* narra la historia de cuatro personas que se encierran un fin de semana en una antigua mansión. El Doctor Jeffrey Marrow (Liam Neeson), estudioso del miedo en los seres humanos, ha engañado a tres individuos con problemas de insomnio para someterse a un supuesto estudio sobre el sueño en la casa. Pero lo que ninguno de los personajes sabe es que la mansión está encantada, y encierra tras sus paredes un terrible secreto. Muy pronto, sus problemas de sueño se convertirán en horribles pesadillas... ¿O no? Esta parte no queda muy clara, la verdad...

Un argumento muy trillado que, sin embargo, podía haber dado mucho de sí. Por desgracia, la peli ha terminado siendo una chapuza de dimensiones titánicas: los personajes actúan como si les faltase un cromosoma; Liam Neeson no se entera de cuándo tiene que poner cara de susto y cuándo no; las incoherencias en la historia son constantes... Un tebeo es más realista que esto. Una lástima histórica, porque con esos efectos se podría haber arreglado lo poco que fallaba en *The House of Haunted Hill*.

VEREDICTO: **La querrás olvidar antes de que salgan los títulos de crédito. Infumable, incoherente y mal realizada. Sólo recomendable si eres un fan incondicional de los efectos especiales generados por ordenador (son excelentes).**

4/10



NOVEDADES MÚSICALES



OASIS
Standing on the Shoulder of Giants

Resurgida de sus cenizas (Oasis tiene nuevo bajista y guitarrista), la banda más gamberra y polémica del pop británico vuelve para deleitar a sus fans. Su nuevo trabajo, Standing on the Shoulder of Giants, es un pequeño compendio de canciones que se debaten entre los ritmos urbanos de The Verve y los nuevos delirios rockeros de los hermanos Gallagher. Sin embargo, se echa de menos la frescura y las melodías de los primeros tiempos, cuando Oasis y Blur se disputaban el reinado de lo que se dio en llamar el sonido *brit-pop*. Atrás han quedado ya canciones como *Stand by Me* o *Wonderwall*, temas incombustibles que te cautivan desde la primera vez que los oyes. Sabemos que Oasis puede dar todavía muchas y muy grandes canciones, pero quizás haya que esperar al siguiente disco.

VEREDICTO: **Los hermanos Gallagher han vuelto a reunir a la banda, pero el maravilloso sonido *brit-pop* de siempre que les hizo famosos comienza a desvanecerse... 7/10**

ENIGMA
The Screen Behind The Mirror



Enigma es uno de esos grupos que levantan pasiones entre los aficionados más variopintos a la música, y por supuesto, también entre muchos consoleros de la gris. Desde la aparición de su disco *MCMXC a.D.*, en el que se mezclaban por primera vez cantos gregorianos con samplers de música de baile, el sonido de este grupo ha invadido por completo el mundo del cine y la televisión. Sus discos son pequeños universos musicales, todos distintos y densos, cada uno ambientado y enclavado a una etnia diferente. Buena prueba de ello es *The Screen Behind The Mirror*, su último trabajo, con claras reminiscencias futuristas. Un disco tan bueno como los anteriores que, sin embargo, suena completamente distinto. Una buena muestra de que todavía se puede hacer buena música con ayuda de un ordenador. Por suerte, no todo es ruido chunda-chunda para conducir un Golf de segunda mano.

VEREDICTO: **Enigma es siempre brillante y diferente. Si te gustaron los discos anteriores o alguno de Vangelis, éste te encantará. 10/10**

NOVEDADES EN CINE

EL TALENTO DE MR. RIPLEY



Dirige: Anthony Mingella
Interpreta: Matt Damon, Jude Law y Gwyneth Paltrow

El 22 de febrero tuvimos el honor de asistir como invitados de Lauren Films al pase de prensa de *El Talento de Mr. Ripley*, un film dirigido por Anthony Minghella (mundialmente aclamado por *El Paciente Inglés*).

La peli está basada en una novela de Patricia Highsmith, que ya fue adaptada al cine con el título de *A pleno Sol*. Un *remake* bastante libre que cuenta la historia de Tom Ripley (Matt Damon): un joven contratado por un magnate para ir a las idílicas costas italianas y traer de vuelta a los Estados Unidos a su hijo Dickie (Jude Law). Dickie es un hedonista amante del jazz que malgasta su dinero junto a su novia Marge (Gwyneth Paltrow), y vive la *dolce vita* en las cálidas playas del Mediterráneo. Pronto, Tom se sentirá atraído, de forma fatal, por el tipo de vida que llevan Dickie y Marge; y emprenderá un peligroso juego de identidades, incluso sexuales, que le llevará a convertirse en preso de sus propias trampas poco a poco. Una historia que hará que te metas en la piel del personaje hasta el punto de justificar sus errores y pensar «¡Yo habría hecho lo mismo!». Una cinta fabulosa, equilibrada y pensada al milímetro, con una fotografía excelente, un vestuario brillante y, ante todo, un papel majestuoso para un actor majestuoso: Jude Law. ¡Por fin alguien otorga a este chico un personaje de verdad, ya era hora! El pobre no había tenido oportunidad de hacer nada realmente complejo desde *Gatacca*...

VEREDICTO: **No sólo querrás tener el talento de Mr. Ripley, sino que comprenderás el uso que hace de él para forjarse un estilo de vida corrupto e inmoral. Una peli fascinante que no puedes perderte.**

10/10

LAS NORMAS DE LA CASA DE LA SIDRA



Dirige: Lasse Hallstrom
Interpreta: Tobey Maguire, Michael Caine, Charlize Theron y Paul Rudd

Lauren Films también nos invitó al preestreno de *Las Normas de la Casa de la Sidra* el pasado 2 de marzo, una película de Lasse Hallstrom, autor de una de nuestras cintas preferidas: *¿A Quién Ama Gilbert Grape?* Por si no la has visto, debes saber que éste fue uno de los mejores trabajos del señor Deep, y del único bueno de Leonardo DiCaprio (quien después de aquello no volvió a actuar jamás, y se dedicó a hacer el bobo al natural, siendo él mismo).

Las Normas de la Casa de la Sidra también está basado en una famosa novela, en este caso del escritor americano John Irving, titulada *Príncipes de Maine, Reyes de Nueva Inglaterra*. En él, se narra la historia de Homer Wells (Tobey Maguire, en la peli), un huérfano que ha crecido en el orfanato de St. Cloud bajo la tutela del bondadoso Dr. Larch (Michael Caine), quien practica abortos ilegales. Homer no conoce otro mundo que el que rodea su vida en el orfanato: asiste a las parturientas, cuida de los niños y ayuda al doctor en todo lo que hace. Pero se está haciendo mayor y tiene ganas de conocer mundo. Un día, una pareja se presenta en el orfanato con un embarazo no deseado. Homer les pide que le lleven con ellos, y a partir de ese momento el muchacho comenzará a vivir una nueva vida. El recuerdo de su pasado sencillo, y las nuevas vivencias de su presente, más complejo, le ayudarán a madurar y tomar decisiones que afectarán a su futuro. Una historia contada con gran ternura, amor y risas, que encandilará a todo el mundo. La parte mala es que todas las ideas que sugiere son muy tópicas: era imposible hacer una mala película con un guión que casi se escribe solo.

VEREDICTO: **Una peli fantástica, descrita con el amor y la ternura de *¿A quién Ama Gilbert Grape?*, pero con ideas muy fáciles de usar que siempre quedan bien. Temas trillados y un Michael Caine con el papel de un doctor mega-bondadoso. Algo así como un «Emilio Aragón de viejo», je, je.**

8/10

DOGMA



Dirige: Kevin Smith
Interpreta: Matt Damon, Ben Affleck, Linda Fiorentino, Salma Hayek, Jason Lee, Jason Newes, Alan Rickman, Chris Rock, Kevin Smith y Alanis Morrisette

¡Qué parto de risaaaaaal Los trabajos de Kevin Smith se han convertido en un verdadero volcán de fans. Desde la aparición de *Clerks*, una ingeniosa cinta rodada entre amigos con un presupuesto de un millón de pesetas, el éxito de este joven director y escritor de comics no ha parado de crecer. Sus posteriores trabajos, *Mallrats* y *Persiguiendo a Amy*, no hacen sino atestiguar el talento creciente de este cineasta jovenzuelo. Este tío es capaz de conectar con las inquietudes del público más joven sin el menor esfuerzo, haciendo que te crujan las costillas con carcajadas espasmódicas casi perjudiciales para la salud. Le adoramos. En *Dogma*, Kevin Smith cuenta la rocambolesca historia de un par de ángeles expulsados del cielo que tratan de volver a él aprovechando la indulgencia plenaria (para los profanos, «el perdón de todos los pecados»). Una iglesia de New Jersey va a conceder la indulgencia plenaria a todo el mundo para aumentar el flujo de feligreses a la iglesia. El problema es que, al volver al cielo después de haber sido expulsados, los dos ángeles castigados contravendrían la palabra de Dios, y eso significaría alterar el equilibrio del universo: ¡Dios habría cometido un error! Y si eso sucediera, el mundo dejaría de existir.

Así pues, un grupo de humanos compuesto por una chica descendiente de Jesús (Linda Fiorentino) y los dos héroes habituales de las pelis de Kevin Smith, silencioso Bob (el propio Kevin Smith) y Jay (su greñoso amiguete Chris Rock), intentarán impedirlo con la ayuda de algún que otro personaje divino.

Una peli divertida y original que exacerba el uso de la estética del cómic y coquetea con el tema de la fe cristiana de una forma inteligente y nada prudente. El resultado de esto último ha sido que la iglesia se ha manifestado contraria a la película, y Disney, propietaria de Miramax (distribuidora de la cinta), ha dicho que no quiere saber nada de ella, obligando a Miramax a comprarla y distribuirla a través de una filial independiente. ¡Vaya! Ángeles que se lían a tiros con la gente, monjas que dejan de creer en Dios, arcángeles que ejecutan a los pecadores por cuenta propia con una Colt del 45...

VEREDICTO: **Cine independiente hecho con audacia e inteligencia. Una joya que no puedes perderte, para morirse de risa. Quizás a Kevin Smith le falten un par de toques para dirigir mejor, y se pasa un poco con los toques de cómic, pero da igual...**

9/10

NOVEDADES EN DVD

EXPEDIENTE X. LA PELÍCULA.



Dirige: Rob Bowman
Interpreta: David Duchovny, Gilliam Anderson y Martin Landau

La serie de TV, *Expediente X*, se ha convertido en un auténtico fenómeno de masas, y por eso sus productores han aprovechado el tirón comercial para vender todo tipo de productos relacionados con la serie: música, relojes, camisetas, pósters y hasta un juego para PSX (sí, esa aventura gráfica que todos conocemos). Pero además, las aventuras de Mulder y Scully tenían una cita obligada con el cine, y así fue como surgió la peli para la pantalla grande. Un film que se ha erigido en pieza de coleccionismo imprescindible para los fans de la serie, y que ahora puedes disfrutar en el formato casero más cinematográfico: el DVD.

La peli reúne en sus casi dos horas de metraje las teorías y conspiraciones más importantes que se dan en la serie, la especial relación de profundo amor y respeto entre Mulder y Scully, y la existencia de una serie de agentes infiltrados en el gobierno de los Estados Unidos para «engañar, embaucar y ofuscar», como siempre dice Scully. Una peli que no debes perderte, tanto si eres fan de la serie, como si no la has visto en tu vida. Sólo por ver orinar a Mulder en el póster de *Independence Day*, ya merece la pena que te la compres.

El DVD incluye menús en alemán, inglés y castellano, *traillers* de cómo se hizo, un *trailler* especial de la peli y entrevistas con Chris Carter y Bob Bowman.

VEREDICTO: **Una cinta muy lograda, pero se echa de menos la capacidad de síntesis que tienen los capítulos de la serie para dotar a la acción de un ritmo más ágil. Demasiado argumento para sólo un par de horas, quizás**

8/10

ABRE LOS OJOS



Dirige: Alejandro Amenábar
Interpreta: Eduardo Noriega, Penélope Cruz, Fele Martínez y Najwa Nimri

Alejandro Amenábar es, junto a Daniel Monzón (*El Corazón del Guerrero*), uno de los directores más prometedores del cine español. Su ópera prima, *Tesis*, es con mucho el mejor *thriller* español de suspense de todos los tiempos. No es de extrañar que este novel director tuviera que apuntar alto con su segundo largometraje. Y lo ha hecho. *Abre los ojos* rehuye ese terror violento y psicológico de *Tesis*, y ahonda en una reflexión maestra a cerca de la realidad, los miedos y los sueños.

La historia nos presenta a César (Eduardo Noriega), un joven al que la vida le sonríe: heredero de una fortuna millonaria, éxito con las chicas, libertad para hacer lo que le da la gana... Un día se enamora perdidamente de Sofía (Penélope Cruz), la novia de su mejor amigo, y la conquista sin demasiado esfuerzo. Entonces Nuria (Najwa Nimri), uno de sus ligues, enamorada de César de modo enfermizo, se lanza con el coche por un precipicio con él a bordo. Tras el accidente, Nuria muere y la cara de César queda desfigurada por completo. El prota será incapaz de aceptar su nueva realidad, y empezará a vivir las más extrañas situaciones.

Un argumento tan inteligente, que queda muy grande al pobre Amenábar, todavía muy inexperto. Quizás, si hubiera esperado unos añitos para hacer algo así... Aunque parte de la culpa de que la cosa no cuaje y gran parte del público no se entere de lo que pasa, es de Noriega. En cualquier caso, *Abre los ojos* es algo que debes ver, al menos una vez. Además, el DVD es de lo más completo: comentarios y notas del director, banda sonora, trabajo de documentación, fragmentos del guión original, reportaje de cómo se hizo, filmografías del director y los actores, galería de fotos, material extranjero... Y de regalo, el cortometraje *Luna*, debut de Amenábar como directorcillo.

VEREDICTO: **Te engañará por completo, y cuando creas que estás encajando las piezas, Amenábar le dará una patada a tu rompecabezas para mostrarte la verdadera realidad. Lamentablemente, la historia queda muy grande a un director que, pese a todo, carece de experiencia.**

8/10

SÍ, SÍ, HAY UN MONTÓN DE MANDOS ESTILO DUAL SHOCK, PERO NINGUNO ES COMO EL DE SONY... ¿O SÍ?

Producto: Viper Pro Grip Shock Controller
Fabricante: Blaze
Distribuidor: Ardistel
Precio: 3.995

VIPER PRO GRIP SHOCK CONTROLLER



¿Otra imitación del Dual Shock de Sony? Bueno, en cierto modo, sí, pero con algunas funciones exclusivas y un par de toques que lo hacen diferente. Un mando ideal para los fans de los *sticks*.

Como en todos los mandos, las funciones normales del Dual Shock original permanecen intactas: 2 *sticks* analógicos, 8 botones digitales, modo analógico, digital y Dual Shock, y 2 motores vibratorios que se alimentan del puerto de la consola sin necesidad de pilas. Hasta aquí, lo de siempre. En cambio, si te fijas un poco en la foto del Viper Pro Grip, verás que carece de cruceta direccional digital. En su lugar hay una especie de *stick*, también digital, que cuenta con 8 direcciones en lugar de 4. Con el mando normal de Sony, tienes 4 direcciones digitales, y al pulsar por ejemplo «arriba» y «derecha» a la vez, consigues la dirección diagonal deseada. En el Viper Pro Grip no necesitas esto: las 8 direcciones son claramente identificables gracias al característico sonido que produce cada una al mover el *stick*. Una leve caricia hacia la derecha, y sentirás un «click» en el dedo. Es casi como jugar en modo analógico, pero con las ventajas del control digital: máxima función en todas las direcciones al instante, mayor facilidad de control en la mayoría de los juegos de plataformas y algunos de carreras, etc.

En cuanto a las otras funciones exclusivas de este mando, la verdad es que no son nada que no hayas visto antes: un botón de turbo y otro de cámara lenta. La cámara lenta, como ya sabrás, apenas funciona con unos cuantos juegos de PlayStation, así que olvida este botón. Pero el turbo sí que suele utilizarse en *shooters* espaciales y de aviones. El Viper Pro Grip Shock te permite seleccionar la función de turbo para el botón que quieras. Así, por ejemplo, puedes aplicar la función de disparo con turbo en el botón X para *Omega Boost, Ace Combat 3* o *Eagle One*, y disparar siempre ráfagas muy rápidas con sólo mantener pulsado el botón. Ahorrarás tiempo, al menos con los malos más simples, y siempre viene bien para cuando se te acaban los misiles con los jefes.

La última virtud que cabría destacar del nuevo periférico de Blaze es el forro de goma de los lados del mando, que permite agarrar el aparato sin peligro de que resbale. Muy cómodo.

Pero claro, todos los cacharros tienen una parte mala. La del Viper es el *stick* digital, que si bien funciona de maravilla con algunos títulos de carreras y la mayoría de plataformas, con los juegos de lucha resulta muy incómodo. Nada aconsejable para juegos en los que sea necesario pulsar la misma dirección dos veces muy rápido (o sea: *Tekken* y compañía), ni para los arcade de carreras (*RRT4, Wip3out*).





Un mando fantástico si necesitas un segundo pad para jugar con un amigo pero, en todo caso, te hará falta un Dual Shock tradicional para los juegos de lucha y algunos simuladores. El *stick* digital es una buena idea, pero no siempre resulta cómodo.

8 SOBRE **10**

¡Suscríbete!

A PLAYSTATION MAGAZINE Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo 14.475 ptas.).

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.°: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............, a .... de .... de 200 ...

(Población) (Fecha) (Mes)

Recorta por aquí

Diez lotes de dos Platinum de primera: *Ridge Racer Type 4* y *Crash Bandicoot 3*





Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

Ganadores de un lote de *Tekken 3* + *Medievil*

1.- Mónica Nogales Núñez, Hospitalet de Llobregat (Barcelona)
2.- Jesús Muñoz Valero, Madrid
3.- Jorge Ruiz Cereceda, Briones (La Rioja)
4.- Ana Urrutia Fernández, Getxo (Bizkaia)
5.- Sara Laso Santiago, Sarón (Cantabria)
6.- Pere Riu Fuentes, Les Forques Vilafant (Girona)
7.- Fernando Alejo Álvarez, Molins de Rei (Barcelona)
8.- Heber Ibar Romero, Pamplona (Navarra)
9.- Javier García Martín, Ávila
10.- Enrique Malagón Ramírez, Huetor-Tajar (Granada)

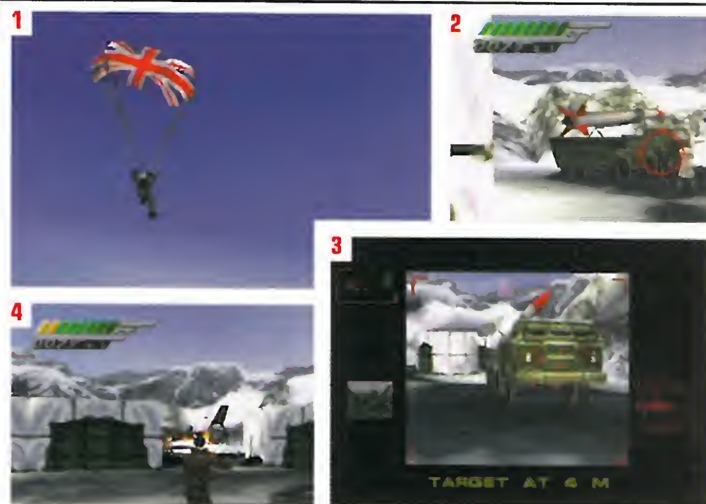
CON UN ELEGANTE ESMOQUIN Y UNA WALTHER PPK DEBAJO DEL BRAZO, SUBE A UN BMW M3 CON EL NOMBRE DE BOND. JAMES BOND. «¿QUÉ LE PARECE, MONEYPENNY?»

El Mañana Nunca Muere

❶ BASE MILITAR, FRONTERA RUSA

Los barriles y las cajas esparcidos por la zona inicial te ofrecen suplementos médicos adicionales, y al eliminar al primer guardia podrás obtener el rifle automático. Quédate a una distancia prudencial de la cerca para no atraer la atención del francotirador, avanza con sigilo hasta la puerta y sube a la entrada del búnker. [1] El soldado te obsequiará con su rifle de francotirador, así que tómalo y dirígelo hacia su colega de la torre de al lado. Todos los soldados intentarán abatir a Bond a medida que avanza hacia la colina en busca del helicóptero. Destruye la caja y échale el guante al chaleco antibalas que hay dentro. A continuación, equipa el rifle y elimina a todos los pistoleros que te esperan en el valle, especialmente, a los que están escondidos detrás de la caja y dentro del búnker. Justo enfrente hay otro guardia. Hazle bajar de su escondite elevado y detona el barril para obtener el acceso al pie de la estructura. Después de tener tratos con algunas tropas más, destruye la caja y hazte con la vida extra. [2] Baja sin demora al valle y encamínate hacia el claro. Siempre hay una herramienta para cada trabajo, y la automática sirve para cargarte a los malos, pero no te olvides de que los tanques de petróleo y los barriles te brindarán un montón de *kits* reconstituyentes. [3] Una vez depurada este área, sube a la torre y elige el Laser Designator del menú de utensilios. [4] Después de la secuencia de vídeo, baja de nuevo al valle y utiliza el rifle de asalto para deshacerte de las tropas que bajan del helicóptero. Intenta hacerlo rápido para evitar que te persigan. Te dejarán un pase verde en el suelo. Recógelo y corre hacia los portales principales. [5] Una vez domines esquíes, esquiba los árboles y obliga a tus perseguidores a chocar entre ellos haciendo giros rápidos. [6] Intenta hacer acopio de los suministros médicos porque, seguramente, estarás bajo de energía y necesitarás restituirte. ■





❷ BAZAR DE ARMAS, FRONTERA RUSA

[1] Tras la entrada triunfal a la base, aproxímate tranquilamente al lanza-scuds. [2] Tómate un respiro: el vendedor saldrá por detrás y tú le asestarás un tiro en la cabeza. Hay dos malos más patrullando por la zona —uno en la puerta principal y el otro al lado del Jeep—. [3] Tienes el camino libre, así que añade sus retratos a tu colección y demuestra tus modales a una larga hilera de cajones, que esconden tras de sí un helicóptero. Inspecciona la caja cubierta de nieve que hay en el muro posterior y haz detonar una mina. [4] Hay cuatro guardias que necesitan la baja laboral, así que no te hagas de rogar y toma una foto de recuerdo para Q. Avanza hasta la entrada principal y dirígete hacia la siguiente área. Después de otra secuencia de vídeo, aparecerá un reloj que cronometra el tiempo que queda hasta la llegada de los misiles nucleares. No te apures, porque el límite de tiempo es generoso y la tarea es bastante sencilla. Esquiva los disparos enemigos y recoge la llave del avión que tiene el piloto que está escondido detrás de la torre de control. [5] Guárdatela bien y por unos instantes olvida el avión, porque antes tendrías que recoger todos los reforzadores extra que hay bajo el alerón izquierdo. Trepa al avión y desahógate con los créditos. ■





3 CENTRO DE COMUNICACIONES, HAMBURGO

Con un simple tiro en la cabeza, el primer oponente pasará a mejor vida, y algo similar ocurrirá con los que juegan a cartas en la sala de al lado cuando les dispares un par de ráfagas con tu Uzi. [1] Revisa las estanterías y hallarás la llave que abre la puerta de salida y el chaleco antibalas que tan bien le sienta a James Bond. [2] Vuela por los aires los terminales informáticos y liquida a los guardias que hay tras el cristal azul y ya habrás completado tu primera misión. En la siguiente esquina, gira a la derecha y hallarás un habitáculo diminuto, con su correspondiente enemigo, en el que te espera plácidamente un montón de equipo sanitario y la llave que te dará acceso al ascensor. [3] Al final del pasillo está el ascensor mencionado, que te trasladará a un escenario de combate repleto de agresores, donde conocerás a Paris, cuyos encantos te harán bajar la guardia y, en consecuencia, te apresarán. [4] Los gemelos diseñados por el valioso Q, usados ante el espejo, te permitirán escapar —pero ve rápido, porque el agente 007 ha sido privado de su equipo—. Roba la pistola de la mesa y cárgate al carcelero bobo y, por si acaso, a todos aquellos que te miren mal. Detrás de James Bond hay el terminal que completa la misión. Si vuelves a la sala en la que encontraste la llave del ascensor podrás reparar tu salud. Recoge los suministros médicos de la sala de ordenadores y sal por donde viniste. ■

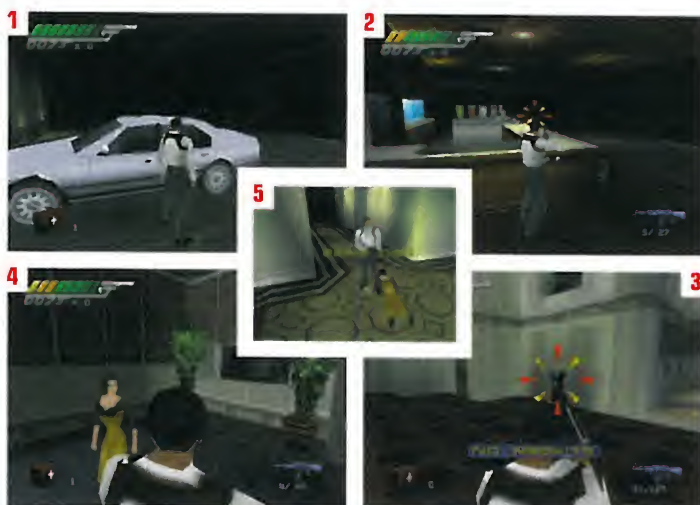




4 UNA CITA EN LA IMPRENTA

Demuestra que también puedes ser bueno y perdona la vida a los inocentes trabajadores que deambulan por este nivel, pero tienes licencia para cargarte a los guardias que salen de las estancias que hay a izquierda y derecha del pasillo. Atento a la extraña pareja de mercenarios que salen de la sala de la izquierda, porque en esa estancia te esperan suministros bastante valiosos. Tras ellos está la imprenta; allí hay unos guardianes que patrullan por pasarelas elevadas sobre las máquinas y que caerán en picado sobre la edición matutina cuando les dispares. [1] A la derecha hay dos pasillos estrechos: el de la derecha contiene el maletín de Gupta. [2] Gira en redondo y ve a husmear en el espacio que hay en la máquina superior derecha, porque encontrarás más vida extra. Regresa al pasillo principal y ve hacia la puerta bloqueada electrónicamente. [3] Lo tienes fácil: el reproductor de huellas digitales abre esta puerta y la llave de Gupta abrirá la siguiente. Dentro de la pintura te hallarás a salvo. Avanza hacia la parte trasera de la estancia y empuja el armario que hay a la derecha para descubrir el codificador. [4] Vuelve otra vez a la sala de máquinas y gira a la izquierda al final de los dos túneles para salir del área. ■





❺ HOTEL ATLANTIC, HAMBURGO

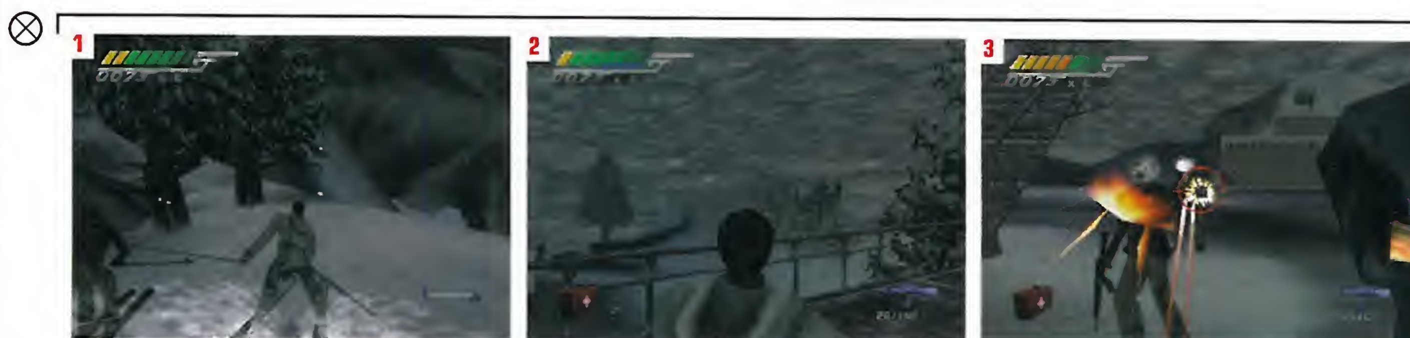
[1] En el parking tendrás algún altercado, pero tú sigue hasta la recepción y lucha hasta llegar detrás del bar. [2] Una vez allí, engaña al camarero y aprovecha para robarle las llaves, hiriéndote y curándote tú mismo en la zona de la esquina. Ignora por unos instantes el ascensor inoperativo que hay en el pasillo siguiente y regresa al parking. Detrás del BMW hay una puerta de acero, tras la que está interruptor del ascensor y una colección de ítems de gran utilidad. Protégete de todos los que te ataquen y vuelve al ascensor, que ahora ya funciona, y sube al piso de arriba. [3] En el segundo piso, atraviesa la puerta de la izquierda y espera para cargarte al guardián; después puedes salir y conocer al doctor no-tan-bueno. Aunque va armado con un centenar de unidades energéticas y lanza estrellas, tiene que morir antes de que James pueda subir las escaleras y rescatar a Paris otra vez. Usa el rifle de asalto y apunta a su cabeza. Abre la puerta que hay entre las dos columnas y encontrarás todo el equipo que necesites para curarte. [4] Con el doctor fuera de combate, sube las escalera y recoge a Paris y las bombas de gas del dormitorio. [5] Debes acompañar a tu amorcito desde el hotel hasta el coche. Para evitar que reciba un disparo, trata de asegurar que siempre estás entre ella y todos los enemigos que puedas encontrarte por el camino. Pero antes de salir no olvides recoger toda la vida extra y las bombas de gas de los dos pasillos laterales que hay cerca del ascensor. ■

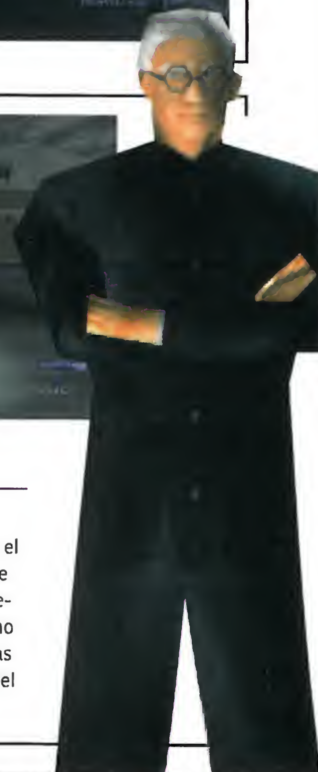
❻ CON ESCOLTA, ALPES SUIZOS

[1] Con el chaleco antibalas y la visión láser en el rifle, puedes dar una vuelta por las montañas eliminando a los enemigos que surgen a tu vista como burbujas naranjas. [2] Más allá de la última barrera divisarás otra figura, pero no le dispares porque es el agente Q, que está preparado para ofrecerte un BMW nuevo e incluso mejor. Mientras te persiguen los vehículos de los enemigos, abre fuego y bombardea la máquina hacia delante y hacia atrás de los vehículos que escapan, intentando evitar en todo momento las minas que te lanzan. [3] Hay algunos bonos en el borde del camino que toman la forma de revitalizadores y misiles, pero debes tener cuidado con las rocas que hay alrededor. La ametralladora es el arma base, pero a medida que la persecución avanza y los bordes estén más cerca, puedes cambiarla por los misiles para ahorrar tiempo y energía. ■









❼ ESQUÍ DE MONTAÑA, ALPES SUIZOS

[1] Con tantos esquiadores y un precipicio tan profundo, esta sección es algo más que una repetición del primer nivel. Esquiva sus ataques, pero ve con cuidado porque pueden hacer que Bond caiga por el precipicio, especialmente, cuando se dedica a recoger el equipo médico que se encuentra al borde de los acantilados. Al reanudar el servicio normal, vuelve al vehículo de nieve para recargar una vida nueva, y luego echa abajo la puerta de la cabaña más lejana para desactivar el sistema de seguridad. [2] Desactiva el interruptor y dirígete hacia las puertas del final, escala la torre situada a la izquierda. [3] Después de la larga ascensión, recoge el pase de seguridad verde y regresa a tierra firme. La estructura de la derecha será accesible ahora para Bond, así que podrá completar este nivel tras luchar con Isagura. Pero Isagura tiene el mismo futuro que el doctor, a pesar de que va armado con bombas de gas y un montón de energía, porque cuando Bond utiliza su técnica del tiro en la cabeza no hay quien le pare... ■



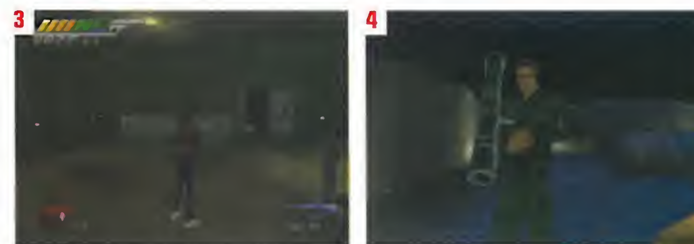
❽ TORRE CMGN, SAIGÓN

Hay dos soldados escondidos a la derecha, y entre sus cadáveres Bond podrá hacer gala de sus habilidades y disparar al soldado del tejado. [1] Te espera otro oponente en la esquina siguiente, y otros tres en la próxima. Detrás de ellos encontrarás una cuesta que te conducirá a la derecha y, de paso, a la llave de otro ascensor. De vuelta por el mismo camino, se encuentra el panel que acciona el ascensor por el que Bond ha bajado al principio de este nivel. [2] Una vez allí, liquida a los guardias que salen por la izquierda y corre hacia la sala que hay detrás de las puertas de cristal a la derecha. Dentro hay un área secreta escondida detrás de un equipo de sonido gigante. Un amable guardián hará los honores y obsequiará al agente 007 con la llave del ascensor, pero no partas en seguida. [3] En vez de irte, sigue por el pasillo y acumula todos los revitalizadores que encuentres en la esquina siguiente. [4] Ahora desciende con el ascensor otra vez y verás otra secuencia de vídeo. Al acabar, abre fuego contra el guardián y ve a la carga por el pasillo. En la cámara siguiente, encontrarás dos cajas que debes destruir con tu método característico, y un poco más allá hay una sala de terminales informáticos. En la habitación contigua, hallarás un disco, y en la siguiente hay un espejo gigantesco. Deja tu huella en él con un par de ráfagas y escapa lo más rápido posible. ■



❾ MERCADO CALLEJERO, SAIGÓN

[1] Liquida al soldado en la calle y ve hacia las puertas de enfrente. Cuando la sala esté despejada, sal y avanza hasta la siguiente calle y sube las escaleras. [2] Sigue avanzando hasta el borde, recoge el armamento y baja para cargarte a los adversarios, sin olvidar de pillar todo el equipo médico que puedas de detrás del mostrador. [3] Una vez en la calle, gira a la derecha y enfila el camino hacia el edificio para restituir tus vidas. Sigue por la calle y asciende otra vez. [4] En lo alto te espera un soldado armado con un lanzacohetes AL 66 que lleva escrito tu nombre. Apúntale a la cabeza, y sigue con este movimiento; puedes usar la cubierta para cubrirte de los disparos. Regresa a la calle y utiliza el AL 66 para deshacerte de las barreras. Se te abrirá una vía de escape al liquidar a las tropas, hasta que se aproxime un helicóptero. Esquiva sus disparos y lanza cohetes a las hélices cuando se aleje. Sigue esquivando los disparos un poquito más, porque ya está próximo su vuelo final. Sal por la puerta que hay en lo alto y escápate a toda prisa hacia el ordenador. El código que necesitas no es muy complicado de conseguir, sólo tienes que tocar todos los botones que veas y, después de liquidar a algunos malos más, la solución será de lo más fácil. ■





❿ LANCHA A LA VISTA, BYE BYE...

Al otro lado de la primera puerta hay un guardián despistado al que le debes poner los puntos sobre las íes. [1] A lo largo del pasillo encontrarás a otro guardia que protege el tablero de mandos que 007 necesita para contactar con M. No te lo pienses... [2] En el camino de vuelta por el pasillo aparecerán dos oponentes que te dejarán la llave de una sala que contiene equipo médico y armamento. [3] Vuelve al principio y sigue el caminito amarillo hasta que te encuentres con un enemigo. Apúntale a la cabeza, pero esta vez deja funcionando la visión y deja que se mueva por tu campo de visión. Tu recompensa consistirá en cuatro paquetes curativos, un lanzagranadas GL40 y la ansiada libertad de Wai Lin. Ella está detrás de las vigas, en la cámara contigua, junto a varios revitalizadores *extra* y también hay algunos suministros más tras las latas. Vuelve al principio, a lo largo del pasillo azul. Allí James Bond tiene que encontrar la sala del lanzacohetes y el tablero de mandos que dará inicio a la conversación con Carver. Mientras se encarga de las tropas, aprovecha para restituirte e investiga las salas del piso de arriba para localizar la llave del misil. Entra a la sala de la izquierda y despídete de Carver. Dispara algunas ráfagas a sus acólitos y salta a la siguiente sala cuando te encuentres con Carver. Deshazte de él con el lanzagranadas. Desactiva el tablero de control del misil y dirígete hacia la salida para olvidarte por siempre jamás de esta escabechina, recoge a la chica y salva al mundo de los malos. ■



LA EXTRAVAGANCIA EN KARTS DE CRASH VIENE MUCHOS PICK-UP PARA ANIMAR LA ACCIÓN. GRACIAS A NUESTRA GUÍA, ENSEGUIDA PODRÁS HACER SALTAR A TUS ENEMIGOS FUERA DE LA PISTA, MIENTRAS TE DIRIGES CON TODA TRANQUILIDAD A LA VICTORIA...

Crash Team Racing

POWER-UP

Cada cacharro marcado con un interrogante en la pista, contiene encerrado un *power-up* misterioso. He aquí la lista de todo lo que puedes encontrarte. Queremos que Homing Missiles te dé las gracias a cubos...



WARP ORBS

Los Warp Orbs zumban por la pista que tienes ante ti como un pequeño torbellino que lanza fuera de la pista a cualquier oponente que se te acerca demasiado. Con el tiempo pierden fuerza, pero resultan una buena forma de ir a la carga.



TURBO

Estos botecitos tan a mano proporcionan una breve carga a tus impulsores a reacción y permiten una fuga rápida de cualquier situación amenazadora. Funciona de forma similar a los turbo Jump y Powerslide. Solo que dura mucho más.



BOTELLAS VERDES Y ROJAS

Puedes tirar botellas verdes a tus oponentes o detrás de tu vehículo para que otro kart pase por encima. Los resultados son casi los mismos: el coche sale dando tumbos de la pista. Cuando obtienes diez Wumpa Fruits, las botellas verdes se transforman en rojas. Tienen el mismo efecto pero también hacen que aparezca una nube de lluvia sobre el coche de tu enemigo, que inutiliza su botón de salto.



MÁSCARA VUDÚ

Una herramienta útil es la máscara vudú. No sólo te proporciona más velocidad, sino que además te hará invulnerable a todas las armas que te lancen tus viciosos oponentes. Cada competidor que te toque saldrá disparado fuera de la pista, lo cual, de hecho, resulta muy útil.



WUMPA FRUIT

Recoger Wumpa Fruits proporciona beneficios a largo plazo. Pilla diez de estas cosas y verás que tu velocidad máxima aumenta. Y no sólo eso, sino que además modifican cualquier *pick-up* que recojas por el camino. Cárgate con una caja TNT y se convertirá al instante en una de Nitro. De manera parecida, las botellas verdes se transforman en rojas. Sin embargo,cada vez que te golpea el arma de un oponente, pierdes todos los Wumpa Fruits que estén en tu poder, y todas sus habilidades.



TNT Y NITRO

Suelta una carga de TNT detrás de ti para hacer estragos en el mogollón restante. Cada competidor que le dé a la caja se encontrará pegado a una bomba enorme que le hará saltar por los aires, junto con cualquier coche que esté en el radio de la explosión. En el caso de encontrarte como receptor de uno de estos ataques, sólo debes apartar la bomba dándole repetidas veces a R1. Con diez Wumpa Fruit, la caja de TNT aumenta a la categoría de Nitro, que explota al contacto.



BOLOS

Son cositas bastante útiles cuando les pillas el tino. Dispara un Bolo hacia delante o hacia atrás y explotará al contacto con otro kart o incluso con una parte del escenario. Cualquier cosa que esté a su alrededor explotará también.

Una vez que tienes el tino con las pistas, podrías intentar hacer volar los bolos en la mitad del rebote. Suéltalos y detónalos cuando estén cerca del blanco.

Buen trabajo.

POWER-UP CONT...







ESCUDOS VERDE Y AZUL
El escudo verde te protege de un ataque sencillo y luego la burbuja estalla. De forma alternativa puedes dispararla como un bolo. Si obtienes diez Wumpa Fruit, el escudo sube a la categoría de escudo azul, que te protege de peligros mayores.

TIMER
Este *power-up* es especialmente útil. Dale al *start* de Timer en cualquier punto durante la competición y todos los demás conductores reducirán su velocidad a paso de tortuga. Eso te permitirá acelerar y ganar la carrera. Al menos en teoría.

HOMING MISSILES
Una herramienta muy valiosa. Actívalo y el Homing Missile se aferra al kart que tienes delante y lo echa de la pista. Si tú eres el objetivo, agáchate con rapidez detrás de un coche u otros obstáculos, de manera que el misil le dé a otro y no a ti.

LO BÁSICO

Una clave para dominar en *CTR* es el manejo de tu turbo. Hay tres métodos: Turbo Start, tu Powerslide y tu Jump Turbo.
El Turbo Start es casi el mismo que en cualquier otro juego de carreras. Mantén presionado el acelerador en el punto medio entre las luces tercera y cuarta. Enderézalo y saldrás volando de la línea. Acelerar al salir de las curvas es también útil en los niveles avanzados. Mantén apretado **R1** mientras haces la curva para entrar en ella con tu Powerslide; luego, cuando el humo del tubo de escape se vuelve negro, dale a **L1** para usar el turbo a la salida de la curva. De manera parecida, para los Jump Turbo hay que golpear **R1** al final de una rampa. Cuanto más tiempo estés en el aire, más dura el turbo luego, al tocar suelo de nuevo.



VENCE AL ENEMIGO

Es evidente que lo mejor que se puede hacer en los niveles de Enemigos es mantenerse bien delante de ellos. Si son ellos los que están delante es que buscas problemas porque descargarán armas de lluvia sobre ti. De todas formas, el óxido nitroso es insensible a todo tipo de ataques, por lo tanto, hace falta alguna estrategia especial. Manténte detrás muy cerca de él mientras la pista sea demasiado estrecha para adelantarlo. Cuando la pista salta al espacio exterior, adelántalo en la próxima curva. Ahora sólo es cuestión de mantenerte delante y usar todas las plataformas de velocidad que te encuentres por el camino. Que no es fácil...



EL PROXIMO MES EN... TOP SECRET

LO ÚLTIMO DE LARA, *THE LAST REVELATION* Y LAS TÁCTICAS DE EQUIPO EN *FIFA 2000*



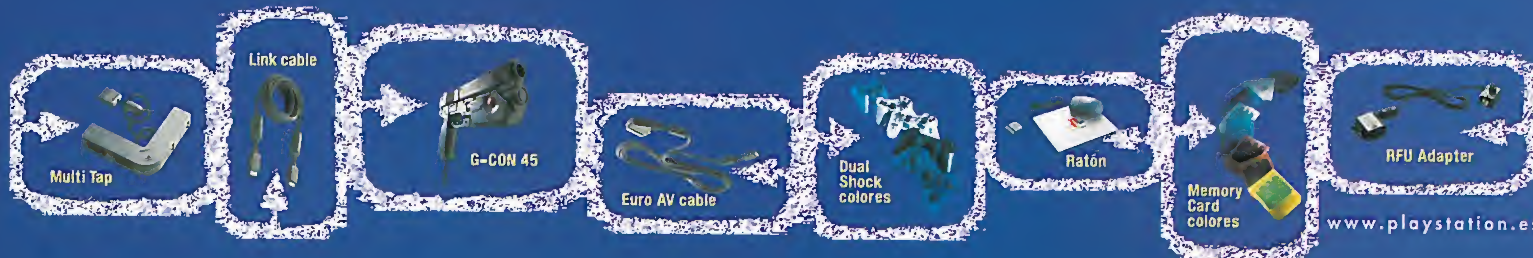




Sólo el uso de periféricos oficiales garantiza el buen funcionamiento de tu PlayStation.



Todo el **PODER**
en tus **MANOS**



www.playstation.es

PS Mag ANTERIORES



CD 25: TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, O.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2, Blitter Boy (demos jugables)



CD 26: Michael Owen's World League Soccer '99, Rival Schools, Monkey Hero, Rollcage, Akuji The Heartless, Wild 9, Actua Pool, Total Soccer (demos jugables)



CD 27: Metal Gear Solid, Devil Dice, Cool Boarders 3, C3 Racing, V-2000, S.C.A.R.S. y 14 juegos completos Yaroze (demos jugables)



CD 28: Soul Reaver, Rollcage, Bichos, Viva Football, Warzone 2100, All Star Tennis '99, Music Bonus Data (demos jugables)



CD 29: Driver, Bloodlines, Retro Force, Rugrats, Tank Racer, Adventure Game, Rollcage (demos jugables)



CD 30: Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box (demos jugables)



CD 31: Populous: El Principio, KKND: Krossfire, Puma Street Soccer, The Granstream Saga, Live Wire, YVJ, Video Poker (demos jugables)



CD 32: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver (demos jugables)



CD 33: Anna Kournikova Smash Court Tennis, Omega Boost, Croc 2, Opera Of Destruction, Command & Conquer: Red Alert, Total Drivin' (demos jugables)



CD 34 : Um Jammer Lammy, Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo, Evil Zone, Rat Attack, Decaying Orbit, Tanx, Tekken 3, Esto es Fútbol (demos jugables)



CD 35: Wip3out, No Fear Downhill Mountain Biking, Point Blank 2, Um Jammer Lammy, Lego Racers, R/C Stunt Copter, Mission: Impossible, F1 '99 (demos jugables)



CD 36: Quake II, Dino Crisis, MGS: Special Missions, Esto es Fútbol, Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan (demos jugables)



CD 37: Tomb Raider: The Last Revelation, Spyro 2, Mission:Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross, Kingsley, Killer Loop, Destrega, Expendable (demos jugables)



CD 38: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Esto es Fútbol, Pong (demo jugable), Atariland Compilation (vídeo)



CD39: Toy Story 2, V-Rally 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, Pac-Man World, Worms Armageddon, NHL Championship 2000, Gran Turismo 2, Centipede (demos jugables)

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
(+ 400 ptas. de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20, 08022 - BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐
28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐

Forma de pago:

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FEEDBACK

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



Carlos Robles en plena catarsis de cierre. ¿Demasiado *RE3*? ¿Demasiadas cartas? ¿Demasiadas conversaciones con la directora? De una cosa no cabe duda: este tipo es demasiado.

GAMESHARK

Ante todo, felicidades por vuestra excelente revista. Espero que me podáis aclarar una duda: ¿qué es el Gameshark?

Adiós, espero que me respondáis pronto.

Javier Pérez
Internet

El Gameshark es un cartucho de trucos. Estos cartuchos se conectan a la consola por el puerto anterior y sirven para activar determinados trucos en determinados juegos. Lamentablemente, todos los cartuchos son tan viejos, que los trucos que vienen memorizados por defecto son de juegos también muy viejos, y si quieres trucos para algo nuevo, tienes que buscarlos en Internet. Pero claro, ¿para qué buscar trucos para cartuchos en Internet pudiendo buscar trucos que se pueden introducir sin cartucho? La respuesta a ésta y otras muchas preguntas, en el número 5.675 de *PlayStation Magazine* (no seremos capaces de encontrar una respuesta lógica antes).

ATASCADO

Hola, soy un gran seguidor de *PSMag*. Tengo 12 años y me he enganchado a *Metal Gear Solid*, pero estoy clavado en una fase que no hay manera de resolverla, 7-PSYCHO MANTIS. Hay que cargarse a Psycho Mantis, pero he hecho todo lo que se me ha ocurrido y no da resultado.

A ver si podéis resolverme el problema.

Marc De La Iglesia Pérez
Internet

Se puede derrotar a Psycho Mantis sin ningún problema, con un poco de paciencia, pero la forma más rápida de hacerlo es con el truco que te sugieren vía Códec: cambiar el mando del puerto 1 de la consola al puerto 2. De ese modo, Psycho Mantis no puede «leerte la mente» y le atizarás sin demasiados problemas.

SOS

Hola, me llamo Roc y tengo 12 años. Felicidades por la revista. Mi pregunta es la siguiente: por Navidad me he comprado el juego *Tony Hawk's Skateboarding* y cuando tengo que escoger los sitios donde quiero ir (en Single Player) sólo puedo elegir una pantalla. En las otras dice: «2 TAPES NEEDED TO UNLOCK», ¿qué significa? Porfa, pasad algún truco para tener todas las pantallas. Gracias y un saludo.

Roc
Internet

Como en casi todos los juegos, para pasar de un nivel a otro tienes que conseguir algo. Si en los juegos de carreras suele ser «ganar» para pasar a otro nivel, en éste es recoger cintas de vídeo, las denominadas «Tapes». En cada escenario hay un montón de ítems que puedes recoger: si recoges las dos cintas de vídeo que hay en el primero, podrás pasar al siguiente. A medida que avances niveles, el número de cintas de vídeo que necesites para desbloquear (*unlock*) los niveles será mayor. ¡Nada de trucos, venga, a patinar como Tony manda!

MP3

¡Hola amigos! Me gustaría saber más acerca del mundo MP3, centrado, por supuesto, en la PSX. Tengo entendido que existen periféricos conectables al puerto paralelo que permiten reproducir ficheros MP3, contenidos en un CD ISO9660 con la PS, aunque en ninguna de las tiendas habituales saben del tema.

Gracias y un saludo.

Adolfo López
Internet

Lamentablemente, nosotros tampoco sabemos nada al respecto. No tenemos idea de si hay un periférico que permita escuchar MP3 en PlayStation, pero, de todas formas, ¿para qué quieres oír MP3? Si tienes acceso a MP3, es que tienes acceso a Internet. Y si tienes acceso a Internet, es porque tienes ordenador. En ese caso, ¿por qué no te haces con un buen programa de sonido (hay decenas de revistas que regalan programas a todas horas) que te permita convertir MP3 en pistas normales? Siendo así, con una grabadora de CD normal, podrías componer tus propios discos y oírlos con la PlayStation. En cualquier caso, MP3 o no, ya sabes que es ilegal, ¿verdad?



CRÍTICA

Hola, seres superiores con inteligencia superior a la de cualquier persona normal que pueda pisar este planeta. Érais poseedores de la mejor revista del mundo y estoy seguro de que ni la competencia lo dudaba. El día uno de cada mes, cogía mi paga e iba hacia el quiosco más cercano para comprar la revista. La pagaba sin ningún rencor, la cogía, la olía, la miraba, leía desde la primera letra del editorial hasta la última del anuncio de la portada de atrás. Pero este mes todo ha sido diferente, me he topado con una revista mediocre: todo son fotos de colorines y pies de foto, intentando rellenar espacio.

Sólo quiero que sepáis mi opinión al respecto. Un saludo de vuestro amigo.

Diego Mallo (Asturias)
Internet

Ah, querido amigo... Muchos de nosotros (puede que todos, en secreto) estamos de acuerdo contigo, pero... la decisión no ha sido nuestra. La historia tiene una explicación muy lógica, aunque seguramente a ti te importará



bastante poco. Aun así, te la contamos:
La *PlayStation Magazine* que estás leyendo ahora mismo es la edición española de otra *PlayStation Magazine,* la inglesa. La licencia de la edición inglesa nos da derecho a reproducir imágenes, estructura, maquetación electrónica, etc. de la revista inglesa. De este modo, hacemos la revista nosotros, pero aprovechando parte del trabajo inglés (algunas *previews,* algunas noticias, maquetación, etc.). Pues bien: la edición inglesa de *PlayStation Magazine* ha cambiado de maquetación, de aspecto, y con ello nos han obligado a cambiar también el aspecto de la edición española. No podríamos hacer la revista con el formato antiguo porque eso significaría renunciar a todo el material inglés. Y claro, para renunciar a todo ese material, habría que hacerlo absolutamente todo aquí. Y para eso, sería necesaria más gente. Te puedes imaginar qué nos dijeron cuando sugerimos la idea a los de arriba, ¿no? El resultado es éste: una revista con mucho menos texto, menos imágenes, y menos de todo. La culpa, en todo caso, sigue siendo británica.
Además, todavía triplicamos en todo a nuestra competencia, no te quejes... Bueno, sí, quéjate si quieres. Nosotros también lo hacemos, pero...

DEMOS

¡Hola gente, saludos para todos! Me llamo Enric y os leo desde el nº 19. Lo de las demos está mejor ahora con el cartón, ¿eh? Bueno, ahí van unas preguntillas:
1- He probado el juego *El mañana nunca muere* y es un poco cutre, ¿no?
2- Acabo de ver el vídeo de *GT2* y tengo que decir que los gráficos no han cambiado casi nada. Siguen siendo casi perfectos, pero no han cambiado, y no sé, me esperaba otra cosa.
3- ¿Es cierto lo que he leído, que dentro de poco empezará en España la fiebre *Beatmania* y todas sus secuelas y juegos similares? Es que soy un viciado de la música y ya estoy esperando tener el *Music 2000,* porque seguro que es genial. Lo mejor sería grabar la propia música en una cinta y cuando me pregunten «¿Qué escuchas?», responder con un «A mí mismo...». ¡Me quedaría con todo el mundo!
4- ¿Sabéis algo de *Guitar Freaks*? Por lo que he leído, está muy guapo, con la guitarra como mando...
5- Tengo pensado comprarme el *Um Jammer Lammy,* pero también quiero el *PaRappa, The Rapper.* No sé si ha salido en Platinum o si esta rebajado...
6- Por cierto, permitidme una ligera crítica: os habéis pasado un poco con *Tomb Raider: The Last Revelation,* ¿no? Pienso que no es tan malo como decís. ¿No será que estáis picados por lo que hicieron con la 3ª parte? Es muy variado y los puzzles son difíciles, como la primera parte, pero con gráficos de mejor calidad, mucho más largo y con mayores alicientes. Sólo creo que le faltan algunas armas, queda como un poco vacío.
Bueno, me despido y muchas gracias por perder el tiempo leyendo esto. ¡Hasta luego!
Enric Zapatero (Barcelona)
Internet

1. ¿Sólo un poco? ¿Podría serlo más?
2. Nosotros también esperábamos mucho más. Los gráficos están *muy lejos* de ser perfectos: en baja resolución, con texturas de baja calidad, pixeloso, lentísimo en la versión PAL, con los circuitos reciclados... Una decepción enorme, aunque aun así es un gran juego, como el primer *GT.*
3. *Beatmania,* al menos, sí que vendrá.
4. No hay noticias al respecto.
5. Aún no.
6. ¿Cuándo hemos dicho nosotros que sea malo? Hemos dicho que no es, ahora, lo que fueron los dos primeros en su época. Te aseguramos que cuando un juego nos parece malo, no lo puntuamos con un 8/10.

EFECTO 2000

¡Hola, *PSMag*! Lo primero de todo, felicitaros. Sois la mejor revista del mundo mundial. Vuestras demos y puntuaciones son las mejores que he visto. Me llamo Gabriel, tengo 14 años y soy de Elche. Éstas son mis preguntas:
1- ¿Seguiréis sacando demos cuando aparezca la Play2? ¿Serán solo válidas para la Play2?
2- No sé qué juego comprarme ¿*Medal of Honour* o *La Amenaza Fantasma*?
3- En la revista número 37, hay un anónimo que os pone verdes. Le voy a contestar con vuestro permiso. Yo he jugado a *Silent Hill* y es mil veces mejor que *RE.* Lo de Ortega Cano es un dato curioso, por eso sale en la revista. Yo hago caso a las puntuaciones, casi siempre están bien, así que lo del «efecto 2000» es lo que te pasa a ti en el cerebro. Hasta luego, grandes DIOSES.
Gabriel
Elche (Alicante)

Bueno, sí, estamos seguros de que nuestras demos son las mejores que has visto... porque nadie más regala demos. Pero te entendemos, sí. Ah, da recuerdos a la Dama (la de Elche, claro).
1. Es muy pronto para hablar de estas cosas, muchachote. Primero, déjanos al menos tener una Play2, ¿no? Llegarán dentro de unos días, je, je...
2. ¡Sacrílego, *Medal of Honour*! *La Amenaza Fantasma* es un juego de tercera división, hombre. *MOH* es imprescindible.
3. ¡Muy bueno, muy bueno, MUY BUENO! Permítenos añadir algo: *todo el mundo que esté de acuerdo con aquel anónimo, es un bobo (por supuesto, aquí se le incluye a él mismo).**
*NOTA: Si alguien, después de leer esto, se siente ofendido, lo sentimos muchísimo. No, la verdad es que no lo sentimos...

PRIMEROS AUXILIOS

¡Oh, grandes sabios congregados en *PlayStation Magazine*! Me llamo Marc, tengo 13 años. Soy un fiel seguidor de vuestra gran revista, desde el número 17, sin duda, la mejor del mercado. Vuestra nueva presentación es una pasada. Bueno, después de este peloteo, allá van las preguntas:
1- ¿Para cuándo *MGS2*?
2- ¿Cuándo tendremos un juego de acción de la talla de *MGS* y *Syphon*?
3- ¿Qué tal *Mission: Impossible*? ¿Me lo recomendáis? He oído que es un poco malo.
4- He oído hablar de un truco sobre *Metal Gear* que consiste en pasarse todo el juego en 2 horas y media (!!!!!!!!!), matando a Rex sin utilizar los *stinger*. Una vez muerto Rex, durante la persecución no debes disparar a Liquid ni una sola vez, y para colmo tienes que tragarte entero todo el final y luego guardar la partida. Al empezar la nueva partida, cuando llegues al ascensor del muelle ¡Tachán! aparecerá Solidus, el tercero de los hermanos Snake. Y ATENCIÓN: podrás manejarlo durante el resto del juego. Por favor, decidme si este truco existe o si me estoy partiendo el —CENSURADO— brazo para nada.
Muchas gracias.
Marc Delcán (Valencia)
Internet

Sí, bueno... Estamos de acuerdo en la primera parte, eso de que somos Dioses y tal, pero no del todo en lo de la presentación, la verdad. No está mal, pero... se podría perfeccionar. Somos tan exigentes...
1. Eso quisiéramos saber nosotros. Si te sirve de anticipo, Konami acaba de confirmar que está desarrollando un *MGS2* (mira en la sección El Mañana empieza hoy de este mes) y un *Silent Hill 2* para PS2. Lo que todavía no sabemos es si alguno de los dos títulos tendrá una continuación para PSX. Ojalá.
2. Ya mismo, *Syphon 2.* Aunque en realidad, *Syphon 2* es mucho mejor que el primero. Mola, ¿eh?
3. Has oído mal: es *muy* malo. Es tan malo, tan malo, tan malo, que a su

CARTAS

lado *El Mañana Nunca Muere* parece bueno.
4. Es la primera noticia de ese truco que tenemos, esperamos que no sea una broma. Por favor, cuando lo consigas, háznoslo saber. No es tan difícil, hombre...

PIROPOS

¿Qué tal estáis, amigos de *PSMag*? Como en el editorial del número 37 la directora de la revista nos emplazaba a opinar sobre el nuevo diseño de la revista, ahí va mi opinión.
Lo primero que llamaba la atención al coger el número 37 era su aspecto. Parecía, simplemente, una revista de nueva generación. Pero ahora, con el nuevo diseño, habéis dejado a la prensa española a la altura de *lo que es*. Sois diferentes, atrevidos, con ese toque de sobriedad y tecnología... hasta os podemos comparar con las mejores revistas japonesas y americanas. En serio. Un punto a vuestro favor. Todo parece estar mucho mejor organizado y estructurado, las fuentes que habéis empleado para rellenar son muy sugerentes... ¡ES GENIAL! El reportaje sobre PLAYSTATION2 estaba bordado, perfecto, algo escueto, pero correcto, de hecho, creo que es el mejor reportaje en castellano que se ha hecho sobre la DOS. Las secciones de DVD, música, etc. son un complemento perfecto a la revista, sobre todo cuando te quieres recuperar de tanta información de juegos. Sé que hay gente que no lo apreciará ahora, pero esperad un poco y (sobre todo cuando llegue PlayStation2) veréis lo bien que funciona. También pienso que deberíais plantearos aumentar la información sobre la nueva máquina de Sony, en próximos números. No olvidéis que hay títulos en Internet de los que apenas habéis hablado: *Munch's Oddysee*, *Kessen* y otros muchos. Además, podríais aumentar el material gráfico respecto a Play2 (por mucho zoom que hagáis no se pixelan las imágenes, ¿no?) y la información sobre su lanzamiento europeo, que creo que será muy sonado.
Finalmente, una pequeña sugerencia: podríais recuperar la sección EL PERFIL e ir entrevistando a algunos personajes del sector, como Juan Montes, del que no hemos oído nada tras el anuncio de la Play2 o puestos a soñar, Ken Kutaragi. Un abrazo.
Enrique Rioboo
Internet

Nos halaga tanta maravilla, la verdad. No cabe duda de que la revista te gusta más que a nosotros, pero eso es lo que importa, ¿no? En Europa están de moda este tipo de fuentes, las capturas bien grandes y demás, y es lo que nos ha tocado. Mientras haya lectores a los que les guste, todo correcto. Intentaremos manteneros informados respecto a PS2, naturalmente. En este mismo número encontrarás un reportaje sobre el PlayStation 2000 Festival, celebrado hace unos días en Japón. No obstante, hay que decir que los juegos que Sony ha presentado con la consola no han resultado ser tan buenos como se esperaba. La revista *Famitsu* (la más dura y prestigiosa de Japón) sólo ha concedido una nota de lujo a un juego, *Ridge Racer V* (un 36/40, una verdadera burrada tratándose de *Famitsu*). Aparte de *RR*, el resto de juegos presentados (*Kessen, A-Train*, etc.) se han quedado algo fríos. Esperemos que sean mejores los títulos que saldrán dentro de poco en Japón: *Tekken Tag Tournament, GT2000* y el prometedor *Much*.

SNOWBOARD

¡Hola, redactores de *PSMag*! ¿Cómo os va? Lo primero, deciros, aunque estéis un poco cansados de que os lo repitamos, que sois la mejor revista del sector. Soy un loco del *snowboard*, de la música de baile y de las motos, en especial, del motocross. Por eso, pasemos a las preguntas:
1- Sabiendo que busco diversión y jugabilidad, ¿cuál es mejor: *Supercross 2000* o *Championship Motocross*?
2- Aquí también busco lo mismo... ¿*Trick N' Snowboarder* o *MTV Snowboarding*? ¿Hay alguno mejor que estos dos?
3- ¿Puedo crear mi propia música dance, progressive y techno en *Music 2000*?
4- ¿Sabéis algo de *Thrill Kill*?
5- ¿Y del *Bust-A-Groove 2*?
Felicidades por la revista. Mola el nuevo *look*.
Muchas gracias y hasta pronto.
Alvaro Guijarro
Madrid

1. *Supercross 2000* es patético; *Championship Motocross* no está mal.
2. *MTV Snowboarding*.
3. Poj'laro.
4. Es un juego del año de la pera que no llegó a salir a la venta por ser excesivamente violento.
5. Estamos en ello.

CHIP PIRATA

Hola, me llamo Antonio y tengo la Play desde hace poco, pero ya os conocía desde hace mucho tiempo. Sois la mejor revista del mundo, por si no lo sabíais.
Me gustaría saber:
1- ¿Cuál es el mejor juego que ha habido para Play hasta ahora?
2- ¿Tan poco os gusta la Nintendo, o es que la ignoráis?
3- ¿Qué pasa si la poli te pilla con el chip pirata?
4- ¿Estropea mucho la consola el chip pirata?
5- ¿Me podéis decir direcciones referidas a la Play?
Antonio Vicioso
(Villanueva de la Serena)
Internet

1. Ésa es una pregunta muy complicada de responder, porque los gustos de cada uno también son una parte importante a la hora de contestar. Se nos ocurren unos cuantos: *Wip3out, Colin McRae Rally, Silent Hill, MGS, Syphon Filter* y *Tomb Raider*.
2. No, no nos gusta demasiado, pero la verdad es que hace más de un año que no tocamos un mando-tricornio siquiera. Nos metemos con ella porque nos hace sentir vivos, pero todo el mundo sabe lo cutre que es, no hace falta explicárselo a nadie, ¿no?
3. Absolutamente nada. Es ilegal poner chips, vender chips y copiar juegos, pero no tener el chip instalado en tu consola.
4. Hombre, no te lo aconsejamos por el bien de tu máquina. Y por más cosas, claro, claro.
5. ¿De correo electrónico? ¡Son casi infinitas! Pregunta algo más concreto, por favor.

NUESTRO LECTOR PREFERIDO



Javier Lourido Estévez (alias Obocaman), sigue siendo tan vulgar como el mes pasado, pero al menos su foto le ha hecho famoso en el barrio. Con qué poco se conforman algunos...

LA ALDEA GLOBAL

La Tierra, ese planetilla achatado, azul y blanco. 6000 millones de individuos y algo más de 5.000 personalidades distintas. Lo extraño, con toda esta fauna, sería no encontrar diferencias entre Norte y Sur, Este y Oeste, ¿no? Pero sí que hay diferencias. Muchas.
A menudo, en Europa tenemos la impresión de ser los saltimbanquis de la industria del videojuego. A un lado, los japoneses, tan apañaditos ellos, con toda esa enorme industria de hardware y software a sus espaldas. Al otro, los *amerricanums*, como dirían en *Medal of Honour*, buscándoles siempre el rebufo. Y en medio, tal vez demasiado en medio, la poco interesante aldea comunitaria. Lo que hasta aquí llega apenas podría considerarse como «los restos resecos» —*Ehrgheiz, Beatmania*— de los *pedazos de los cachos de los trozos de las migajas* del gran pastel que se están ventilando en el resto del mundo. ¿Culpa del formato PAL, de las distribuidoras...? De todo un poco, como siempre. Pero ¿realmente está el vaso medio vacío o medio lleno?
La mayoría de juegos que no salen de sus fronteras adolecen de todo tipo de mermas técnicas, jugables o temáticas. A los nipones les encanta conducir trenes, y los yankis disfrutan como enanos con ese incomprensible «Matrix particular» que es la lucha libre. Carreras de caballos, fútbol americano, simuladores de muñecas, novias y pesca, Fórmula NASCAR, Fórmula Indy...
Colin McRae Rally se fue a hacer las Américas hace unos meses y allá dicen que «Bueno, no está mal, pero las carreras sobre tierra de esos locos europeos poco pueden hacer contra los fantásticos *Nascar* de EA.» ¿Qué recibimiento le espera aquí a las manías musicales de Konami? Quizás lo poco nipón y americano que llega aquí sea realmente lo único que vale la pena, ¿no? Para gustos están los colores... ¿o no?



*Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica.

ESPACIO CD

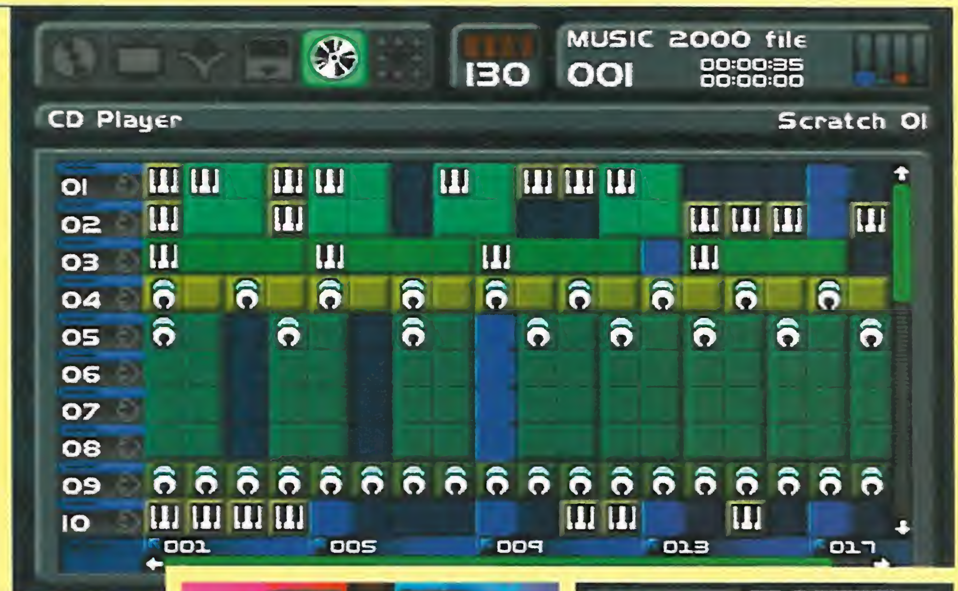
CADERAS A PUNTO Y PIERNAS PREPARADAS PORQUE LA DEMO 55 SE PONE DE LO MÁS FUNKY



Music 2000
F1´99
Ace Combat 3
Action Man: Mission Xtreme
Eagle One: Harrier Attack
Micro Maniacs
Gran Turismo 2
Team Buddies
Colony Wars: el Sol Rojo

PARA UTILIZAR EL CD 55

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.



Selecciona tus *samples* de entre la gran variedad que ofrece *Music 2000*. Ponle un bajo, percusión y voz, déjalo sonar y luego felicítate por tu arte y tu talento





Music 2000

■ DISTRIBUIDOR	Codemasters
■ GÉNERO	Creación de música
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Music 2000 vuelve a la pista con más marcha que el Terminator con pilas nuevas. Después del éxito sin precedentes del *Music* original, la gente de Codemasters se ha puesto aún más creativa. Para aquellos que se perdieron la movida, recordar que *Music* permite remezclar tus propias canciones a partir de una inmensa selección de *samples* de hip hop, techno y house. Incluso puedes hacer tu propio vídeo para que vaya acorde con la música. Así pues, sin más dilación, *PSMag* se congratula en presentar la siguiente entrega de *Music*, el programa que convierte a cualquier abuelita en un DJ potencial. Bueno, tal vez no tanto.

■ Controles

- △ Retroceder un nivel (te conduce de vuelta a la pantalla principal si te quedas encallado)
- ◎ Abrir el menú para el nivel actual. Encontrarás los otros botones de atajos y el texto de ayuda en cada menú
- ⊗ Acción (seleccionar o pegar)
- ◻ Borrar
- ←↑↓→ Mover la pantalla
- START Empezar reproducción/terminar reproducción
- L1 Abrir la librería para el nivel actual
- L2 Abrir la paleta para el nivel actual
- SELECT Atajo para zonas de edición en modo Music Jam
- SELECT Abrir menú

■ Características adicionales

El juego completo tiene un equipo de sampleado de sonidos de lo más asombroso. Puedes colocar cualquier CD de música en tu PlayStation mientras *Music 2000* esté cargado y extraer tus *samples* y *loops* favoritos.

■ Más información

Vuelve de un *scratch* a *PSMag37*, donde averiguamos todas y cada una de las notas de *Music 2000*.

Action Man Mission Xtreme

■ **DISTRIBUIDOR** Proein
■ **GÉNERO** Acción/aventura
■ **PROGRAMA** Demo Jugable

Este muñequito de plástico, Action Man, está a punto de irrumpir en tu PlayStation para cazar a unos criminales de lo más modernos. Te unirás a él en su batalla contra la mente criminal del Doctor X y sus peligrosos cómplices ya que, como era de esperar, sólo este monigote y sus habilidades pueden salvar al mundo del perverso plan del doctor. Tu primera misión en esta demo será evitar que las fuerzas del Profesor Gangrene saqueen la ciudad. Utiliza el radar para encontrar a los malos y acaba con ellos en cuando los veas. Puedes emplear ítems para el vehículo (que aparecen en pantalla como llaves inglesas) para reparar tu coche o recoger *power points* (con el logo de Action Man) para conseguir bonos especiales. La segunda misión está situada en el desierto. Las tropas de Gangrene han robado varios componentes, pero nadie sabe por qué. Investiga su laboratorio en el desierto para averiguar sus planes. La entrada de la base está oculta, así que tu primer objetivo será encontrar las piezas escondidas de la llave de acceso. Utiliza el detector de metal y cuidado con los guardias, porque te quieren ver muerto y bien muerto.

■ **Controles**

Controles del vehículo
↑ Acelerar/adelante
↓ Marcha atrás
←/→ Girar izquierda/derecha
Analógico Todas las direcciones
START Menú de pausa/objetivos de la misión
R1/R2 Disparar armas
⊗ Acelerar
◎ Marcha atrás
◎ Giro con el freno de mano

Controles del nivel de acción
L1 Alejar zoom en el modo francotirador
L2 Andar (mantener apretado)
R1 Acercar zoom en el modo francotirador
R2 Mirar alrededor (mantener apretado)
⊗ Acción/atacar/disparar
◎ Armas/inventario
◎ Salto sencillo (x1) o doble (x2)

■ **Características adicionales**

Presenta multitud de niveles repletos de vehículos y acción. Hay veces en las que tendrás que controlar aviones, lanchas, motos o coches.

■ **Más información**

Le echamos un vistazo en *PSMag38*.





F1 '99

■ **DISTRIBUIDOR** Sony
■ **GÉNERO** Simulador de carreras
■ **PROGRAMA** Demo Jugable

Con el último juego de la serie *F1*, de Psygnosis, toca poner cara de velocidad. A raíz de las críticas por parte de los jugadores que suscitó *F1 '98*, los nuevos desarrolladores de Studio 33 han vuelto a la pizarra para crear el juego de Fórmula 1 que los fans estaban esperando. Hasta han incluido el nuevo circuito Sepang, de Malasia. La mecánica del juego se ha afinado, modificado y trucado para alcanzar la perfección y, como siempre, *PSMag* está más que dispuesta a demostrártelo. Así pues, sin más cháchara, aquí tienes esta joya. Una demo que te permite competir en tantas carreras rápidas como desees. El evento tiene lugar en Silverstone, hogar del Grand Prix británico. Podrás elegir entre varios coches, pilotos y equipos, incluyendo Ferrari, McLaren y Jordan. Las estadísticas aparecen en pantalla, mostrando las anteriores victorias de los pilotos y las posiciones en la parrilla de salida, y si vas a la pantalla de opciones incluso puedes ver sus mejores puntuaciones.

■ **Controles**

←↑↓→ Volante
Analógico izquierdo Volante
Analógico derecho ↑ Acelerar
Analógico derecho ↓ Frenar
⊗ Acelerar
◎ Frenar
R1 Cambiar cámara
L1 Cámara frontal

■ **Características adicionales**

El juego completo viene con una selección incomparable de circuitos perfectamente reproducidos de la temporada 1999, junto con todos los coches y pilotos. Podrás competir en carreras rápidas o participar en toda una temporada del Grand Prix. Como tú quieras.

■ **Más información**

PSMag condujo *F1 '99* a los *boxes* en el número 35. Échale una ojeada para leer un análisis completo.





La misión (si decides aceptarla) incluye persecuciones de coches a alta velocidad por las bulliciosas calles de una ciudad o peligrosas situaciones de combate con los guardias de Gangrene







McLaren, Ferrari... Hay todo un garaje de vehículos y pilotos de F1 a tu disposición. Pero cuidado con esas curvas. A 300 km/h las muy traidoras aparecen sin avisar...



¡Despegue inmediato! ¡Tienes aparatos no identificados en tu cola y los cielos están repletos de aviones enemigos! ¡Acaba con todos!

Ace Combat 3: Electrosphere

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Simulador de combate aéreo
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Un nuevo avistamiento de esa bestia mítica: el simulador de vuelo de PlayStation. *Ace Combat 3* viene con toda la emoción de los vuelos rasantes, las turbinas a tope y los desmayos más traicioneros en un intento por emular a un Tom Cruise metido en poco más que un dardo supersónico. Aunque sigue siendo realista, Namco le ha dado un poco de salsa a la cosa al trasladarte a un futuro cercano un tanto volátil. Aquí la gente ya no lucha por la verdad, el honor o el sueño americano; luchan por dinero. El mundo está dominado por dos siniestras megacorporaciones, que se toman la competencia demasiado a pecho. ¿El resultado? Los altos representantes de las compañías no van por ahí conduciendo Audi o Ford Mondeo, sino que hacen sus negocios desde el confort de sus cazas a reacción. Como piloto de las Neo Naciones Unidas, te ha tocado restaurar el orden... con la violencia. La paz no es una opción. Tendrás que destruir cualquier avión enemigo que se te ponga a tiro; un trabajo sucio.

■ Controles

Analógico izquierdo
- ↑ Encarar abajo
- ↓ Encarar arriba
- ← Pasada hacia la izquierda
- → Pasada hacia la derecha

Analógico derecho
- ↑ Mirar arriba
- ↓ Mirar abajo
- ← Mirar izquierda
- → Mirar derecha
- ⊗ Ametralladora
- ◎ Misil
- ▣ Mirar radar
- △ Cambiar objetivo seleccionado
- L1 Decelerar
- L2 Inclinación izquierda
- R1 Acelerar
- R2 Inclinación derecha

■ Características adicionales

El juego completo cuenta con más de 20 aviones, además de 10 cazas enemigos adicionales.

■ Más información

PSMag comprueba el fuselaje de *Ace Combat* en *PSMag37*.







En esta misión aire-tierra hay que destruir varios objetivos clave, incluyendo un puente vital para los suministros

Eagle One: Harrier Attack

■ **DISTRIBUIDOR**	Infogrames
■ **GÉNERO**	Simulador de combate aéreo
■ **PROGRAMA**	Demo Jugable

Este mes, el disco de demo se ha convertido en un auténtico *show* de duelos aéreos, ya que hemos multiplicado por dos la diversión sobre alas con nuestro segundo simulador de vuelo. Este tiene un toque más clásico, ya que ofrece el tradicional enfrentamiento entre los honrados británicos y los malvados comunistas con el avión de despegue vertical Harrier. Pero antes de enarbolar la Union Jack por estos mundos de Dios y lanzarte a liberar las Malvinas recuerda que estos Harrier están en manos de los yanquis. Y van a desplegar todo su arsenal contra unos terroristas que han anulado las comunicaciones militares con una emisión electromagnética y han aprovechado la confusión para apoderarse de Hawai (claro, si nosotros fuéramos terroristas también nos encantaría vivir en una isla tropical). Sólo queda una solución. Súbete al caza, vuela hasta Hawai y disponte a desencadenar una orgía de destrucción sobre sus cabezas pasamontañeras.

Tu misión en esta demo será destruir el puente sobre el río Puunene, lo que permitirá a tus tropas evitar que los terroristas reciban refuerzos. Sin embargo, primero tendrás que repostar.

■ Controles

- △ Aumentar impulso, ascender (modo Hover)
- △ Acelerar (modo Jet)
- □ Disminuir impulso, descender (modo Hover)
- □ Decelerar (modo Jet)
- ○ Cambiar arma
- ⊗ Disparar arma
- L1 Cambiar objetivo
- SELECT Cambiar cámara

■ Características adicionales

El juego completo viene con un modo para dos jugadores y dos jugadores Vs de lo más entretenido, además de un modo de entrenamiento para aquellos pilotos poco duchos en el arte de los cielos.

■ Más información

En *PSMag* 37 encontrarás un análisis completo de *Eagle One: Harrier Attack*.

Video Gallery

PSMAG TE OFRECE UN VISTAZO AL FUTURO DE PLAYSTATION

Colony Wars: Red Sun

■ **DISTRIBUIDOR**	Sony
■ **GÉNERO**	Combate espacial
■ **PROGRAMA**	Demo



Este juego de combate espacial es el tercero de la famosa serie de Psygnosis. En *Red Sun* interpretas el papel de un agente militar y, a diferencia de las anteriores entregas de la serie, podrás elegir tus propias misiones.

Team Buddies

■ **DISTRIBUIDOR**	Sony
■ **GÉNERO**	Juego de estrategia
■ **PROGRAMA**	Demo



Aquí conducirás a los *Team Buddies*, un grupo de personajes con forma de judía que parecen empeñados en eliminarse los unos a los otros en un juego mezcla de *Worms* y *Risk*. Estás al mando de un equipo de *buddies* cuyas capacidades complementarias incluyen karate, sigilo, habilidades médicas e incluso poderes cibernéticos.

Gran Turismo 2

■ **DISTRIBUIDOR**	Sony
■ **GÉNERO**	Simulador de carreras
■ **PROGRAMA**	Demo



El mayor lanzamiento del año no para de acercarse, cada vez más, y más... En serio, ya no falta mucho. Es el único e incomparable *Gran Turismo 2*, y aquí te ofrecemos otra oportunidad para gozar de la deliciosa demo de Propelleheads.

Micro Maniacs

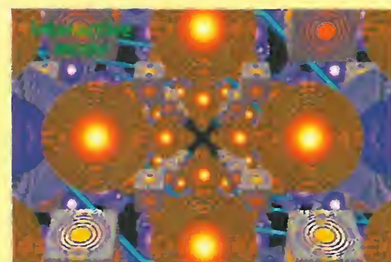
■ DISTRIBUIDOR	Codemasters
■ GÉNERO	Carreras en miniatura
■ PROGRAMA	Demo

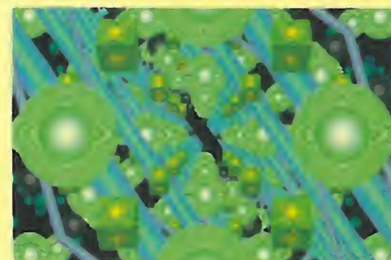
Micro Maniacs, la última entrega de la aclamada serie *Micro Machines*, ya está en camino. Apartándose radicalmente de los anteriores títulos *Micro*, aquí ya no correrás por pistas redondas con coches o tanques en miniatura, sino en carreras a pie con unos pequeños chiflados. Los personajes interactúan con su entorno sobredimensionado mucho más que antes. Pueden correr, saltar, deslizarse y trepar o competir en el modo Batalla *(Battle)*, donde los personajes emplean distintos movimientos de lucha y ataques especiales. Esta demo presenta carreras reales, o sea que cada vez que la mires será distinta. Hala, a correr bichitos...





Los Micro Maniacs son mucho más ágiles que sus colegas. Pueden correr y saltar adonde quieran.





YVJ

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Generador de vídeo
■ PROGRAMA	Utilidad

Si buscas algo más accesible que *Music 2000* échale una ojeada a *YVJ*. Cárgalo desde el disco de demos (utilizando X para seleccionarlo en el menú). Después inserta tu CD favorito de música, contempla los patrones que aparecen en pantalla y sigue el ritmo de la música.

Y EN EL CD DEL PRÓXIMO MES

• LE MANS 24 HOURS • RENEGADE RACERS • ROLLCAGE STAGE II •

SPACE DEBRIS Y **COLONY WARS** ADEMÁS, **DEMOLITION RACER**

Y **N-GEN,** ENTRE OTROS



Demolition Racer



Colony Wars: Red Sun



Rollcage Stage II



Le Mans 24 Hours

MULTIPLAYER

PlayStation Magazine, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

OTRO MES MÁS, TE OFRECEMOS LA POSIBILIDAD DE PEDIR Y SUGERIR IDEAS. APROVECHA LA OCASIÓN, A VER QUIÉN TE OFRECE UN ESPACIO ASÍ PARA SOLTARTE LA LENGUA Y DESAHOGARTE...

LA CARTILLA

Hola, me llamo Carlos y, en primer lugar, os quiero felicitar por vuestra fantástica revista (no es la única, creo que es la mejor). Tengo algún que otro truco y alguna preguntilla sobre *CTR*:

-Conseguir a Komodo Joe: en la pantalla de presentación presiona R1+L1 y mientras, pulsa flecha abajo, círculo, flecha izquierda, flecha izquierda, triángulo, flecha derecha, flecha abajo.

-Conseguir a Riper Roo: en la pantalla de presentación presiona R1+L1 y mientras, pulsa flecha derecha, círculo, círculo, flecha abajo, flecha arriba, flecha abajo, flecha derecha.

-Conseguir a Penta Penguin: en la pantalla de presentación presiona R1+L1 y mientras, pulsa flecha abajo, flecha derecha, triángulo, flecha abajo, flecha izquierda, triángulo, flecha arriba.

-Demo Spyro 2: en la pantalla de presentación presiona R1+L1 y mientras, pulsa flecha abajo, círculo, triángulo, flecha derecha.

LA PREGUNTILLA (al fin, ¡uf!):

-Tengo el 100%, los tres circuitos nuevos en el modo pelea, pero el modo contrarreloj es algo... He vencido a N. Trophy en los Tubos de Roo, el paso Polar, la Ráfaga Bluff y el Laboratorio N. Gin. A Nitrous Oxide, en la pista Turbo (al igual que N. Trophy). En los otros circuitos no los puedo activar, y allí va la preguntilla:

-¿Hay algún truco como los que os mando para conseguir a N. Trophy y Nitrous Oxide (y si se puede, algún personaje extra) sin tener que derrotarlos en todos los circuitos del modo contrarreloj, por favor?

Espero que publiquéis la «cartilla» (tengo callos hasta en los pies de tanto escribir, espero que haya valido la pena), o si no, mandadme un e-mail a JOSE.CAP@teleline.es.

Gracias a mil, saludos a vuestra directora.

Carlos Sánchez
Tremp (Lleida)

TRUCOS, POR FAVOR

¿Hola, qué tal?, viciaillos. Me llamo Marcos Isern Restoy. Os envío esta cibercarta a los que sepáis trucos de los siguientes juegos:

GT-GT2-DRIVER-RE2-RE3-THEME HOSPITAL-MEDAL OF HONOUR.

Escribidme a la siguiente dirección:
Marcos Isern Restoy .C/San Vicente de Paul, 39. Esc C-1º-B D.P. 07010
Palma de Mallorca Illes Balears, España.

¡Se me olvidaba! Felicidades por la PEAZO DE REVISTA

Un saludo muy cordial para todos los amantes de PLAYSTATION.

Marcos Isern Restoy
Palma de Mallorca

LA DULCE LARA

Hola amigos, me llamo César y me encanta la gris. Soy un fan de todos los Tomb Raider y de los juegos de carreras, como *Gran Turismo o Colin McRae Rally*. Os mandaba esta carta con motivo de la creación de un club Lara Croft. Si Lara, Larita, la dulce y tierna Lara Croft. También estaría por la labor de formar otro relacionado con coches. Cuando mandéis vuestras cartas, todos vuestros mensajes quedarán grabados en mi ordenador, de esta manera recibiréis carnets con distintivos del club. Mensualmente haremos una especie de revista, de ahí que sean bienvenidas fotografías y trucos sobre juegos.

¡Ah, no os olvidéis de meter un sello en la carta, por favor! Así tendréis asegurada la respuesta.

Escribid a: César Conde Fructuoso
C/ Álvaro Cunqueiro, 1, 2º izqda.
36600 Villagarcía de Arousa
(Pontevedra)

César Conde
Pontevedra

REVELACIONES

¡Hola colegas! Me llamo Sergio y os voy a dar trucos para *Tomb Raider IV*, a cambio de trucos para *Gran Turismo*.

Bueno, ahí van:

-Conseguir todas las armas: mirando hacia el norte, te vas al inventario y te sitúas en el botiquín pequeño. Luego aprietas R1, R2, L1, L2 + arriba y después triángulo.

-Conseguir todos los objetos al límite: mirando hacia el norte, te vas al inventario y te sitúas en el botiquín grande. Luego aprietas R1, R2, L1, L2 + flecha hacia arriba y después triángulo.

Bueno, espero que quedéis satisfechos.

Enviad los trucos a:
Sergio Hernández Navarro
Avda. Meridiana 34, 2º, 1ª
08018 Barcelona

Un fuerte abrazo

Sergio Hernández Navarro
Barcelona

LARAMANÍA

¡Hola chicos! Somos Mireia y Alicia y hemos formado un club de fans de Lara Croft. Tenemos 13 y 14 años, pero este club es para todas las edades. Si os gusta nuestra protagonista, escribidnos a la siguiente dirección: Mireia Oliver Crespo
Avda. Catalunya 236, 3º, 5ª
Palau de Plegamans
08184 Barcelona

¡Si nos enviáis una foto vuestra, podréis recibir vuestro carnet acreditativo del club!

Mireia Oliver Crespo
Barcelona

COMPAÑERISMO

Esta carta va dirigida a Víctor Gómez Molina, de Almería:

Primero, tienes que coger las placas de la tortuga (Baño Caballeros, 3ª planta), del gato (Habitación 306, 3ª planta), del sombrero (para coger esta placa necesitas un paquete de sangre que cogerás en el almacén de la 3ª planta. Habitación 204, 2ª planta) y la placa de la Reina (despacho del director, 1ª planta) y colocarlas en la puerta de esta manera:

Esquina superior derecha: Tortuga
Esquina inferior derecha: Sombrero
Esquina inferior izquierda: Gato
Esquina superior izquierda: Reina

Pablo Rodríguez Campos
Madrid

CLUB PLATINUM

Hola lectores: unos compañeros y yo estamos formando un club para playmaníacos que quieran recibir información sobre los distintos juegos de la Play. También nos gustaría que escribieran otros clubes para poder intercambiar trucos o intentar encontrar otros que necesiten.

Luis Ángel Arias Blanco
Avda. La Victoria, 4, 6ºA
42003 Soria

Escribir con un sello y junto con la primera carta recibiréis el carnet de socio.

Luis Angel Arias
Soria

CLUB DE TRUCOS

¡Hola Playmaníacos! Estoy formando un club de trucos para intercambiar material de la gris, pósters y demás. Me llamo Juan Idzikowsky Pérez y tengo 11 años. Poseo la PlayStation desde hace dos años y medio. Habrá carnets y todo, además de un concurso de forma periódica. Los concursos podrían ser de un videojuego, algún periférico de la Play u otras cosas. Os felicitaré por vuestro cumpleaños o santo, si me lo comunicáis en la carta. Os quiero felicitar por la revista, sin duda, la mejor del mercado. También quería felicitar a los creadores de *Syphon Filter, Final Fantasy* y *Resident Evil*. Los que quieran participar en mi club que escriban a esta dirección:

Juan Idzikowsky Pérez
C/ Islas Pitiusas, 38
28290 Las Matas (Madrid)

Pd: Me gustaría llegar a los 100 socios en poco tiempo. Graciasssss.

Juan Idzikowsky
Madrid

FINAL FANTASY VIII

Hola, me llamo Chris y os escribo con mi primo Alexis. Tenemos 11 y 14 años, respectivamente. Los dos hemos formado un club de *Final Fantasy VIII*. En este club ofrecemos mapas con puntos, trucos para jugar, información completa de los personajes de los juegos y todo lo que queráis preguntar o comentar sobre nuestra amistad.

Gracias por la publicación de esta carta.

Os felicitamos por la revista.

Os podéis dirigir a esta dirección:
Christopher Morales Ramírez
C/ Esparteros,14, 3º Izquierda
45006 Toledo

Gracias.

Christopher Morales
Toledo

DESESPERADA

Hola, soy una chica de 33 años que tengo la Play. Me gustaría cartearme con chicas y chicos que compartan mi afición. Además, necesito ayuda sobre *Tomb Raider*, pues estoy atascada y no sé seguir. Estoy en el nivel 3 (La tumba de Set), en la habitación donde hay un jeroglífico que hay que saltar y encender con unas antorchas para abrir la puerta. ¿Alguien me puede explicar exactamente cómo se hace? Por favor, decidme a qué sitios debo saltar para que las antorchas se enciendan. Estoy desesperada. Muchas gracias. Espero vuestras cartas.

Ana María
C/ Pavía 30, bajo
08028 Barcelona

Ana María
Barcelona

NOTICIAS
PREVIEWS
ESTRATEGIAS
CARTAS
POSTER

PSM Revista PlayStation 100% independiente



...YA EN TU QUIOSCO

EL MES QUE VIENE

COLIN MCRAE RALLY 2

¿Quieres ser millonario? Ahí va la pregunta: ¿Supera Colin McRae Rally 2 a Gran Turismo 2? Si quieres saberlo, no te pierdas el próximo número



TRUCOS DE TOMB RAIDER: LA ÚLTIMA REVELACIÓN

Te contaremos con pelos y señales los trucos más inconfesables de la última versión del juego de la Srta. Croft

REPORTAJE DE A SANGRE FRÍA

Olvida por un momento PlayStation2. El bombazo de los próximos meses se llama *A sangre fría*. Un amplio reportaje te pondrá los dientes largos...

MANAGER DE LIGA

«Tú ser malo..., tú ser malo...» repite Louis Van Gaal cada vez que un periodista le pregunta por la derrota de su equipo. Esperamos no tener que decirte lo mismo después de que pruebes *Manager de Liga*...

DIE HARD TRILOGY 2

John McClane, inmerso en arriesgados asuntos terroristas. ¿Estás dispuesto a indagar el lado oscuro de la ley?

EN EL CD...



NOTA: Debido a circunstancias ajenas a nuestra voluntad, todos los contenidos de la revista están sujetos a cambios

ROLLCAGE STAGE II, COOL BOARDERS 4, COLONY WARS: SOL ROJO, MEDIEVIL 2, LAS 24 HORAS DE LE MANS, GRANDIA, SPACE DEBRIS, DEMOLITION RACER, GHOUL PANIC, MEDIEVIL 2.


H.@.L.2001 GAMES


EA SPORTS
F1 2000
PlayStation

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS

CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA
¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 193 158

COLIN McRAE RALLY 2



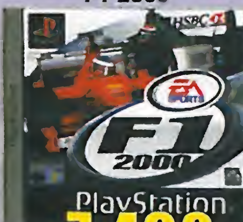
8.490

EHRGEIZ



8.490

F1 2000



7.490

FEAR EFFECT



8.490

GRAN TURISMO 2



8.490

TARZAN



7.990

TOY STORY 2



8.490

TRACK & FIELD 2



8.490

UEFA CHAMPIONSHIP



8.490

URBAN CHAOS



8.490

DRACULA



7.490

DUNE



7.490

EAGLE ONE



7.490

ESTO ES FUTBOL



7.990

FIGHTING FORCE



3.990

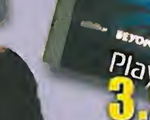
LUCKY LUKE



3.990

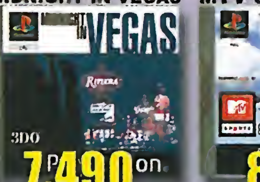
PITFALL 3D





3.990

MIDNIGHT IN VEGAS



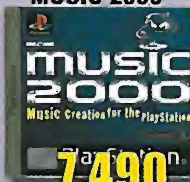
7.490

MTV SNOWBOARD



8.490

MUSIC 2000



7.490

NBA LIVE 2000

7.490

SPACE OPS



8.490

STAR IXIOM



8.490

STAR WARS: EP. I



7.490

SUPERBIKE 2000



7.490

VICTORY BOXING



7.490

WORMS ARMAGEDDON



8.490

WUTANG SHAOLIN STYLE



8.490

WWF M



7.490

SPYRO



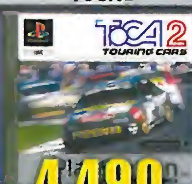
3.490

TOCA 2



4.490

TOMB RAIDER III





4.490

SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS

- envío a domicilio
- club del cambio
- compraventa juegos usados

ALBACETE
Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 - ALBACETE
Tlf. 967 19 31 58

ALBACETE
Próxima apertura

ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLÍN 02400 - ALBACETE
Tlf. 967 17 61 62

ALBACETE
Corredera, 50
ALMANSA 02640 - ALBACETE
Tlf. 967 34 04 20

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf. 96 522 70 50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206 - ALICANTE
Tlf. 96 666 05 53

ALICANTE
Virgen de los Desamparados, 76
NOVELDA 03660 - ALICANTE
Tlf. 96 560 78 38

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA 06300 - BADAJOZ
Tlf. 924 55 52 22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870 - BARCELONA
Tlf. 93 894 20 01

BARCELONA
Boulevard Diana.
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - BARCELONA
Tlf. 93 814 38 99

CÁDIZ
Benjumeda, 18
11003 - CÁDIZ
Tlf. 956 22 04 00

CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MALIAÑO 39600 - CANTABRIA
Tlf. 942 26 98 70

GIRONA
Rutila, 43
17007 - GIRONA
Tlf. 972 41 09 34

GIRONA
Clerch i Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600 - GIRONA
Tlf. 972 50 98 50

GRANADA
c/Arabial (frente Hipercor)
18004 - GRANADA
Tlf. 958 80 41 28

LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEÓN
Tlf. 987 25 14 55

LLEIDA
Unio, 16
25002 - LLEIDA
Tlf. 973 26 40 77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021 - MADRID
Tlf. 91 723 74 28

MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600 - MÁLAGA
Tlf. 95 282 25 01

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo LORCA
30600 - MURCIA
Tlf. 968 40 71 46

SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIÁN
02001-GUIPÚZCOA
Tlf. 943 32 29 49

TARRAGONA
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202 - TARRAGONA
Tlf. 977 33 83 42

VALENCIA
Gran Vía Marqués de Turia, 64
46005 - VALENCIA
Tlf. 96 333 43 90

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - DEUSTO - BILBAO
Tlf. 94 447 87 75

infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al:

967 193 158

FAX: 967 193 391

Pura Energia



FANATEC SPEEDSTER

Siéntate, conduce y disfruta

- Eje y carcasa metálicos
- Palanca de cambio en aluminio
- Volante forrado de caucho
- Mayor resistencia al giro que da un mayor realismo
- Pedales antideslizantes
- Funciona en modo digital/analógico
- 4 botones de dirección y 8 botones de control
- Montaje con ventosas y/o abrazaderas

*PVP: 12.995 ptas
78,10€

FANATEC RALLYE

Sensación profesional

Las mismas características que el volante SPEEDSTER
excepto pedales de cambio.
Mandos analógicos de aceleración y freno bajo el volante

*PVP: 9.995 ptas
60€

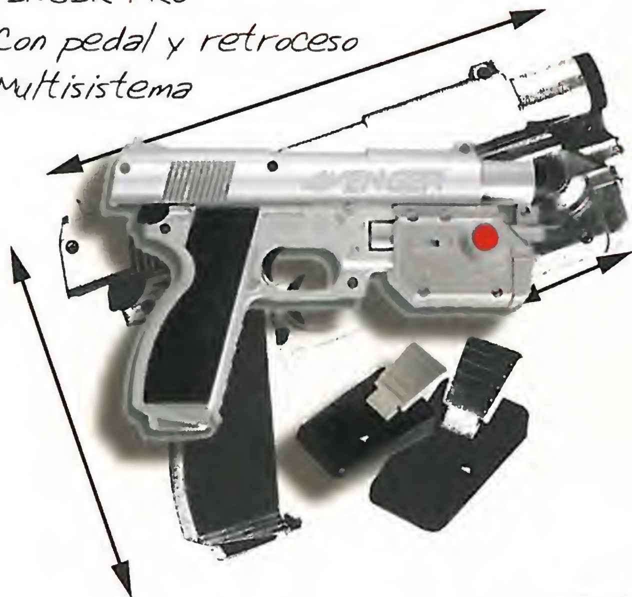


ARDISTEL S.L.
http://www.ardistel.com
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.

*precio venta publico recomendado

CONFIDENCIAL

AVENGER PRO
- Con pedal y retroceso
- Multisistema





MEMORIAS
- De 1, 2 y 4Mb.
- Sin compresión de datos
-Alta calidad



VIPER
_Dual Shock a la máxima potencia





SCORPION
-Nº1 en ventas
- Ligera y precisa
- Multisistema

GAMESTATION
-Para tener todo a mano y en un solo mueble





ARDISTEL S.L.

TFNO. CONSULTA 906 30 15 02

COSTE MÁXIMO DE LA LLAMADA 48 PTAS.MIN.